POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: SABOTEUR ★ BLOOD BOWL ★ AVATAR ★ LEFT 4 DEAD 2 ★ MODERN WARFARE REFLEX ★ DRACULA ORIGINS ★ LEGEN OF ZELDA SPIRIT TRACKS ★ LITTLE BIG PLANET PSP

MARCA

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

player

TU REVISTA MULTIPLATA

NÚMERO 16
ENERO 2010

CONCURSO
GANA UNO DE LOS 3 BAJOS DE LOS KISS

Y ADEMÁS...
SPLINTER CELL CONVICTION
KANE & LYNCH 2
HEAVY RAIN
READ DEAD REDEMPTION
DARK VOID
SEGA RACING
MASS EFFECT 2
BAD COMPANY 2

¡VOLVEMOS A RAPTURE!

BIOSHOCK 2

¡NO TE PIERDAS LOS ÚLTIMOS DETALLES DE LA JOYA DE LA CORONA DE 2K!

8 423793 601322
00016
www.marcaplayer.com

REPORTAJE

IMPERIVM ONLINE

Batallas multijugador en Internet para la franquicia estrella de FX

ANÁLISIS

BAYONETTA

Una bruja contra miles de ángeles. ¿Quién da más?

REPORTAJE

DARKSIDERS

¡EL FIN DEL MUNDO HA LLEGADO!



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN / REDACCIÓN
- Gustavo Maeso (Coordinación de Redacción, PlayStation)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es
- Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)

COLABORADORES
- Juan García Garrido (Xbox 360)
- Lázaro Fernández (PS3)
-Mario Fernández González (Reportajes)
- David Navarro Blázquez (Actualidad)
-*Rebeca Saray y Mauro (Fotografía)*
-*Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), David Kromhell, David Caballero, Javier De Pascual, Paola Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, Germán Pizarro, David Guaita (Japón), José Luis García Guerrero (Ocio), Jaume Esteve (blog oficial), Juandi "Keitaro", Julio del Olmo, Diego Alberto Fernández.*

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Miryam Veros - *miryan.veros@unidadeditorial.es*
Juan Manuel Martín Castillo
(diseño original, diseño portadas, PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Matus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Producto: Gema Monjas. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI FIPP

editorial

2010: ¿Y AHORA QUÉ?

DESPUÉS DE QUEMAR LOS MANDOS DURANTE ESTAS FIESTAS EN LAS GUERRAS DE MODERN WARFARE 2, RECORRER FLORENCIA CON EZIO Y GANAR Y GANAR PARTIDOS EN LOS FIFA 10 O PES 2010 DEL MOMENTO DE MIRAR ADELANTE. Y es que 2010 se presenta con claroscuros. Y no porque no vayan a aparecer un sinfín de titulazos. Es conocida por la muchachada la intención de las editoras de inundar las tiendas con Bioshock 2, Red Dead Redemption, Splinter Cell Conviction, Final Fantasy XIII, God of War 3 y Halo Reach entre otros muchos títulos de primera línea que llegarán durante los próximos 365 días, pero muchos de nosotros -Tones ya lo apuntó hace unos meses en Mondo Pixel, Txema Marín lo comenta en este mismo número en sus 'Crónicas del Sur'- pensamos que es 'sencillo' seguir apostando por franquicias de éxito, poner toda la carne en el asador en títulos de renombre, dotarlos de un equipo de primer nivel y atacar el mercado con todas las garantías de éxito, o las máximas. Pero sinceramente, creemos que el mercado adolece desde hace mucho -aunque ahora se está acentuando- de una ausencia preocupante de nuevas apuestas como las que una vez encumbraron a esos mismos Bioshock, Halo, Splinter Cell, Metal Gear en el pasado.

Las nuevas apuestas suelen estar, con honrosas excepciones, un peldaño o dos por debajo de estas sagas, por eso es necesario que las cabezas pensantes creen más héroes. Es muy bueno que cuando un personaje o concepto funciona se evolucione durante una saga: su vida, sus aventuras, su modo de ver el mundo, su personalidad...

Pero señores, el mundo necesita héroes, y como dice Tones este mismo mes, no necesitamos únicamente que nos dejemos los cuartos en hacer juegos técnicamente impecables, sino en sentarnos a pensar en nuevos personajes, nuevas historias y nuevos mundos.

Es en este momento cuando las grandes firmas tienen que mirar al segmento independiente, un verdadero vivero en el que 'pescar' grandes cocos capaces de generar historias nuevas, personajes con una profundidad diferente... En definitiva, aire fresco.

NO TE PIERDAS A PARTIR DE ESTE MES LAS GUÍAS INDEPENDIENTES DE MARCA PLAYER. ¡SON GRATIS!





> DAVID SANZ
DIRECTOR

El Equipo



Gustavo Maeso
No por mucho tempranar, amanece más madruga. He dicho.
ADORA: LittleBigPlanet PSP.
ODIA: Las dos primeras horas de Assassin's Creed 2.



Chema Antón
"Navidad, tiempo para recluirse en casa en la más estricta soledad... ¡toca jugar!"
ADORA: Mi monitor de 22,4".
ODIA: La facilidad con que pitan faltas al Barça en FIFA10.



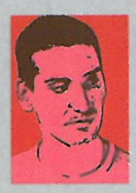
Juan 'Xcast'
Esperando los regalos de reyes... ¡Este año he sido un niño muy bueno!
ADORA: Jugar hasta altas horas de madrugada.
ODIA: Su espíritu navideño.



Lázaro 'Doc'
Quiero el trofeo platino de Assassins Creed II y Modern Warfare 2.
ADORA: Descubrir la magia de Heavy Rain.
ODIA: Perder. A cualquier cosa.



Sol García
No os perdáis las dos Guías de este número. Hacedlo por Tutatis.
ADORA: Las cestas navideñas que nunca me regalaron.
ODIA: La estética de Bayonetta.



'Duardo'
Los pololos y el gorro con pluma son perfectos para vivir en Florencia.
ADORA: A Ezio Auditore.
ODIA: Los baños en el siglo XV.



Mario 'Artista'
Si no fuese "probador de juegos" sería "probador de helados".
ADORA: Yvonne Strahovski sale en Mass Effect 2
ODIA: El lado oscuro.



David Navarro
Tengo el secreto para que mi Atleti gane la liga este año... jugar a FM 2010.
ADORA: Queda mucho para viciarme a R.D.Redemption
ODIA: Mi foto, vaya toalla.



¡CONTACTA CON NOSOTROS!
WEB: [illegible]
MAIL: [illegible]
BLOG: [illegible]
FACEBOOK: [illegible]
TWITTER: [illegible]

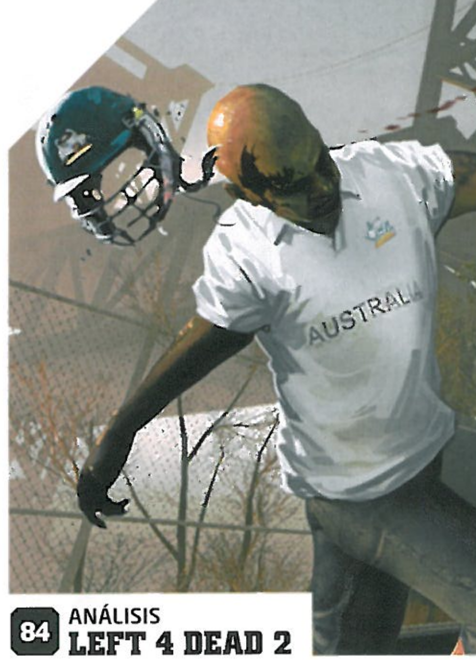
CONTENIDOS

BIOSHOCK 2

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE



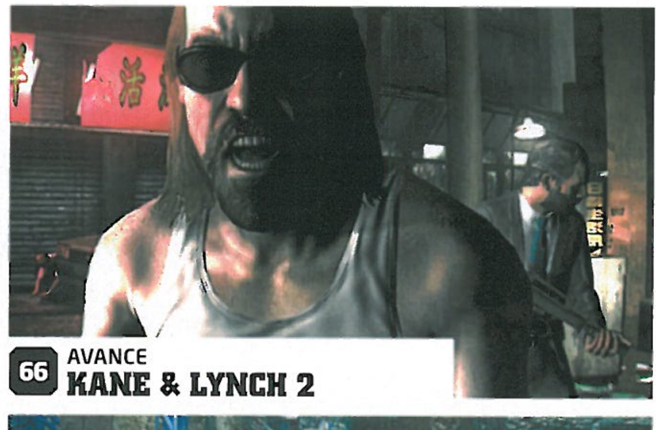




CONCURSOS

54 ¿QUIERES UNO DE ESTOS REGALOS? ¡TIRAMOS LA CASA POR LA VENTANA!





66 AVANCE **KANE & LYNCH 2**





66 ANÁLISIS **AVATAR**



88 ANÁLISIS **BAYONETTA**



MARCA PLAYER Nº16 ENERO 2010

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Ni dioses, ni reyes, ni presidentes... Filosofía y acción se darán la mano, de nuevo, en ***Bioshock 2.*** Volveremos a Rapture, la ciudad sumergida en la que los ideales son llevados hasta sus extremos más peligrosos.

BIOSHOCK 2 Distopía submarina

¿Andrew Ryan ha muerto? ¿Quién manda ahora en Rapture? Descubre lo que se oculta en el fondo del mar.

A lo largo de toda la costa atlántica estan teniendo lugar extrañas desapariciones de niñas. Nadie se aventura a imaginar qué ocurre, pero los más valientes hablan de una terrible figura, parecida a una mujer vestida con traje de buzo, que se mueve por los techos como si fuese una araña... ¿Quién se está llevando a las pequeñas? Año 1970. Rapture, la mítica ciudad submarina ideada por Andrew Ryan, estará más deteriorada que nunca, con un aspecto de "belleza decadente" aún mayor. En sus pasillos retumbarán, una vez más, las dramáticas voces de niñas que ya no lo son, a pesar de haber lidiado con ellas en el *Bioshock* original. Ellas son las Little Sisters, educadas para recolectar Adam de los muertos bajo la atenta mirada de los Big Daddys, sus implacables protectores. Los Splicers, habitantes de Rapture adictos al Adam, han tenido que modificarse genéticamente para sobrevivir primero a una guerra civil, a la muerte de Andrew Ryan (el fundador de »

Por Mario "Artista"



La segunda parte de Bioshock destacará por la fuerza de sus personajes femeninos

Rapture) y después a la de Fontaine, quien controlaba el suministro de Adam en la ciudad. Ahora serán más fuertes y monstruosos, y el ansia de Adam los ha convertido en despiadados depredadores, capaces de matar por unas gotas de la substancia. Jack, el protagonista del primer juego jamás hubiese sobrevivido a Rapture, tal y como aparece en ***Bioshock 2***; por eso, ahora controlaremos a un Big Daddy, aunque no será uno cualquiera sino el ágil prototipo, creado por el Dr. Suchong, capaz de pensar por sí mismo y de usar armas y plásmidos al mismo tiempo. El traje de Big Daddy Delta permitirá caminar por el fondo del mar para visitar los exteriores de la ciudad y descubrir sus secretos más recónditos.

GIRL POWER

Si *Bioshock* destacó por sus personajes masculinos, la segunda parte lo hará por la fuerza de los femeninos. Al comienzo de ***Bioshock 2*** la Dr. Tenenbaum nos enseñará cómo salvar a las Little Sisters y así terminar con las desapariciones. A cambio, las pequeñas cosecharán Adam para nosotros, con el que podremos mejorar el traje de Big Daddy, el taladro y las armas, lo que aumentará nuestras probabilidades de supervivencia en Rapture. Pero alguien quiere que la ciudad continúe tal como está. Ella es Sofía Lamb, antigua enemiga política de Ryan, que intentará instaurar una utopía comunista completamente contraria al objetivismo que Andrew Ryan quería para su ciudad. Lamb controlará a la Big Sister, una pequeña olvidada que creció en Rapture y se convirtió en una atentica máquina de matar... Esta segunda parte será más una combinación de excesos que de filosofías y precisamente por eso, ***Bioshock 2*** promete ser un título inolvidable, con un trabajo narrativo sin precedentes en un videojuego.



PODREMOS USAR A LA vez plásmidos y armas de fuego. No olvides que también tendrás un potente taladro en vez de brazo.

EL INICIO

¿Conoces a Andrew Ryan?

"El hombre elige, el esclavo obedece"

Un hombre de bien, llamado **Andrew Ryan**, decidió crear su propia ciudad bajo el mar: **Rapture**. Lo hizo para escapar de las exigencias del estado y descubrir, vender y producir lo que le diese la real gana. Invitó a sus amigos a vivir en Rapture, todos ellos reconocidos artistas, científicos e intelectuales, bajo la promesa de que nunca tendrían que rendir cuentas a ningún censor ni sistema moral. Cuánto se avanzaría ¿verdad? De hecho se descubrió una substancia llamada Adam, extraída de babosas marinas que, al sintetizarla, otorgaba poderes sobrehumanos a quien la consumía. Obviamente cuando esto ocurrió surgieron problemas socioeconómicos, seguidos de una inevitable guerra civil. Todo el mundo quería más Eve (Adam sintetizado) y Rapture cayó en desgracia.



J. THOMAS

Entrevista exclusiva con el director creativo de *Bioshock 2*

¿Es cierto que jugaremos con Jack, el protagonista de *Bioshock*?
Jack se ha ido, igual que Andrew Ryan ha muerto. Ahora es Sofía Lamb quien manda en Rapture y prefiero que Jack siga siendo un misterio en la historia de *Bioshock*.

¿Cuando se comenzó a trabajar en el guión?
Hace aproximadamente dos años, casi al mismo tiempo que la parte técnica del juego.

¿Por qué Rapture usa el dólar como moneda?
Al principio habíamos pensado en el Adam como la moneda de cambio de Rapture, pero queríamos que fuese un producto muy exclusivo y codiciado. Por eso utilizamos el dólar para cosas menos importantes, como comprar botiquines o munición.

"*Bioshock 2* tendrá contenido descargable"



¿Por qué habéis encargado a Digital Extremes el desarrollo del modo multijugador?
Preferimos centrarnos en el desarrollo de la historia principal y además la gente de Digital Extremes nos hizo una propuesta de gran calidad.

¿Has pensado en incluir a Ayn Rand como personaje?
No... (risas) la historia de *Bioshock* narra una realidad en la que Andrew Ryan tenía sus ideales y los usaba como si fueran suyos. Rand ya está en el juego aunque no de forma física.

¿*Bioshock 2* tendrá contenido descargable?
Rotundamente sí, pero todavía es pronto para hablar de ello.

TEMPLO DE LAMB

UN EXTRAÑO CULTO RELIGIOSO hará acto de presencia en Rapture. Distinguirás a sus miembros por la mariposa azul.

PIRATEO RÁPIDO

SE ACABARON LOS MINIJUEGOS de piratear máquinas y robots que interrumpían el juego. En *Bioshock 2* lo haremos en tiempo real.

El ansia de Adam ha convertido a los Splicers en depredadores despiadados

MULTIJUGADOR



BIG DADDY

EL MÍTICO TRAJE DE Big Daddy aparecerá en el escenario para que te lo pongas. Resistirás más daño pero llamarás la atención del resto.

Una Guerra Civil en Rapture

El modo multijugador de *Bioshock 2* ampliará su universo al situar la acción en la Guerra Civil que acabó

Seremos testigos y jugaremos el final de Rapture, gracias al modo multijugador de Bioshock 2, que funcionará como precuela de la historia. La acción se situará en la Guerra Civil de Rapture, que enfrentó a los simpatizantes de Andrew Ryan por un lado y a los de Atlas (Frank Fontaine) por el otro, habitantes de Rapture que también se convirtieron en conejillos de indias de los plásmidos que desarrolló Sinclair, es decir, que fueron los primeros en modificarse genéticamente. Equipos formados por 6 personajes, en total, cada uno con su propia historia: Jacob Norris trabajaba como soldador, Danny Wilkins era una estrella de fútbol americano, Barbara Johnson una sirviente ama de casa... Hasta que comenzó la guerra y tuvieron que elegir entre luchar o morir. Podremos editar su aspecto, las características de ataque cada personaje y subirlo de nivel según vayamos sumando victorias. Cada uno podrá llevar 2 plásmidos y 3 tónicos, y la elección de éstos tendrá mucha importancia en el desarrollo de los combates. Por ejemplo, si elegimos como arma la escopeta, podremos combinarla con un plásmido que congele a los rivales, permitiendo que nos acerquemos para causar más daño.



Digital Extremes

2K Marin (estudio creado combinando personal de **2K Boston** y **2K Australia**) ha preferido centrarse en la historia principal de ***Bioshock 2***, dejando el desarrollo del modo multijugador en manos de Digital Extremes.

Este estudio, que ya había trabajado en la versión para PS3 de *Bioshock*, tiene a sus espaldas títulos tan conocidos como *Unreal Tournament*, *Pariah* o el notable *Dark Sector*, lo que evidencia experiencia en la creación de shooters con modos multijugador.



Acción vertiginosa

Cuando tengas el mando en las manos, te darás cuenta de que en el modo multijugador de ***Bioshock 2***, todo va muy rápido. Los enemigos se mueven a más velocidad que en la campaña para un jugador, y tú también. Todo está pensado para que la acción sea inmediata y puedas recorrer el escenario en cuestión de segundos. No te será difícil encontrar enemigos a los que disparar y, si te matan, reaparecerás casi al momento, igual que ocurre en títulos como *Quake 3 Arena* o *Half Life 2: Deathmatch*.



Esto me suena de algo...

El modo multijugador ha sido planteado como una precuela. Descubrirás nuevos detalles de la historia de *Bioshock* y jugarás la Guerra Civil que tuvo lugar en Rapture, en 1959. También encontrarás escenarios y personajes que se aparecían en el primer juego como Sinclair, el creador de los plásmidos. Meterse en el traje de Big Daddy que aparecerá en este modo será una experiencia similar a la del *Bioshock* original. Con él puesto, soportaremos más daño pero llamarás la atención de los enemigos.



Eres un tramposo

Poner trampas será una opción más elegante a la hora de sumar muertes. Será posible piratear máquinas para que suelten una granada a los enemigos que las vayan a usar, colocar trampas por el escenario o combinar de manera inteligente armas y plásmidos para que no puedan ni tocarte. También podrás investigar los cadáveres de tus enemigos, utilizando la cámara de fotos que aparecía Bioshock original. Si completas su estudio con éxito obendrás ventajas y resistirán peor tus disparos.

Contendrá cientos de combinaciones de este estilo. La evolución de nuestro personaje incluye la mejora de sus ataques, pero también cambiará su aspecto por el uso de los plásmidos, volviéndose más deforme, parecido a los Splicers de la campaña principal. Además desbloquearemos detalles de la historia inéditos en el primer juego, por lo que podemos decir que el modo multijugador de ***Bioshock 2*** funcionará como una original precuela.

Aún no se han revelado todos los modos de juego, pero contad con los clásicos "Todos contra todos" y "Batalla por equipos". El que sí se ha confirmado y de hecho resulta muy atractivo, es el modo "Captura a la Little Sister" en el que un equipo tendrá que defenderla y evitar que el equipo contrario la lleve hasta alguno de los conductos de ventilación repartidos por el escenario, lo que supondría un tanto. El multijugador de ***Bioshock 2*** nos ha transmitido muy buenas sensaciones porque está lleno de buenas ideas y está planteado como un juego independiente.





PRECUELA

VOLVEMOS AL AÑO 1959 para jugar la Guerra Civil de Rapture. Tendremos que elegir si somos del equipo de Atlas o del de Andrew Ryan.

EL MUNDO DE BIOSHOCK

Ayn Rand y el objetivismo

En los años 80 la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos hizo una encuesta, preguntando cuál era el libro más influyente de la historia. Los resultados arrojaron una verdad asombrosa: en primer lugar aparecía *La Biblia*, en segundo lugar *La rebelión de Atlas*, de Ayn Rand. La mujer que revolucionó la manera de pensar de los estadounidenses con el objetivismo, una filosofía socio-política que hace apología del capitalismo *laissez-faire*, del individualismo y de la búsqueda de la felicidad a través de un egoísmo racional. En *La rebelión de Atlas* la sociedad norteamericana está dividida en saqueadores (políticos y religiosos) y no saqueadores (empresarios e intelectuales) siendo John Galt el líder de este grupo. Desde su apartado refugio en las Montañas Rocosas, Galt mueve los hilos y convoca una huelga de los principales empresarios, que se refugian junto a él. Para Rand el hecho de que una huelga pudiera sumir en el caos a una nación como Estados Unidos evidenciaba que un país no puede vivir sin su clase empresarial y que la política debe estar subordinada a las necesidades de la economía empresarial. Hasta entonces nadie se había atrevido a plantear que los empresarios eran los buenos y el Estado el malvado.



En *Bioshock* es Andrew Ryan (una mezcla entre Rand y Howard Hughes) el que huye del la presión estatal y eclesiástica, construyendo su propio refugio: Rapture. También se lleva con él a algunas de las mentes más brillantes, aunque el guión de *Bioshock* nunca desvela las consecuencias de esta emigración, tan solo narra los hechos que suceden en Rapture.

Ayn Rand nació en San Petersburgo en 1905, aunque detestaba Rusia, sobre todo después de la revolución de 1917, que empeoró su calidad de vida. Rand tenía claro que quería vivir en los Estados Unidos y así lo hizo, hasta su muerte en 1905, en Nueva York.

Ayn Rand
LA REBELIÓN DE ATLAS

FRASARIO

Andrew Ryan:

"El hombre elige, el esclavo obedece"

Ayn Rand:

"El hombre que produce mientras los demás disponen de su producto es un esclavo."

Andrew Ryan:

"Un hombre construye, un parásito pregunta: `¿dónde está mi parte?´; un hombre crea, un parásito pregunta: `¿qué van a pensar los vecinos?´ Un hombre inventa, un parásito dice: `cuidado, puede que tropiece con los pies de Dios.´"

Ayn Rand:

"No hay nada que pueda arrebatar la libertad de un hombre salvo otros hombres. Para ser libre un hombre debe ser libre de sus hermanos."

Andrew Ryan:

"No venga a mí gimoteando por las fuerzas del mercado. Y no espere verme castigando ciudadanos que demuestran un mínimo de iniciativa. Si no le gusta lo que Fontaine está haciendo, bien, yo le sugiero que encuentre la manera de ofrecer un mejor producto."

Ayn Rand:

"Capitalismo completo, puro, no regulado, *laissez-faire*. Con una completa separación de economía y Estado, igual que existe separación entre Estado e Iglesia."



BIOSHOCK, la película

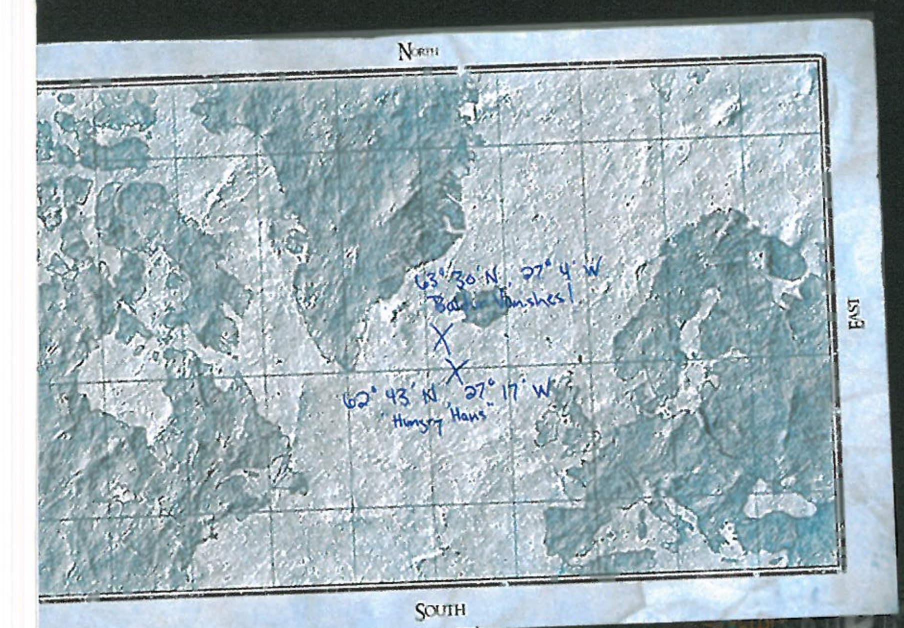
Desde hace un tiempo, se sabe que la adaptación de *Bioshock* al cine correrá a cargo de la Universal. Al principio se barajó el nombre de Gore Verbinski (*Piratas del Caribe*) para encargarse de la dirección del film. Pero parece ser que finalmente se ha confirmado a Juan Carlos Fresnadillo (*28 semanas después*) como director de la película. Trabajará junto a su productor habitual, Enrique López Lavigne, y el guión correrá a cargo de John Logan (*Gladiator*).



El creador de Bioshock

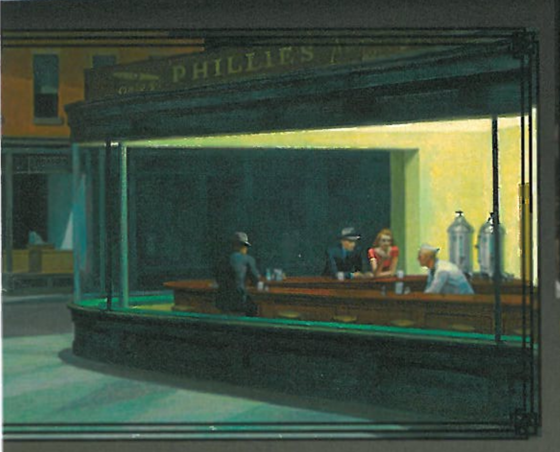
Ken Levine es el creador de la saga *Bioshock*, aunque el responsable de la historia de ***Bioshock 2*** ha sido Jordan Thomas. Levine ha participado en el desarrollo de títulos tan importantes como *Thief*, *System Shock 2* o *Freedom Force* y además es miembro fundador de 2K Boston y 2K Australia. En varias entrevistas, Levine confirmó que la historia de Bioshock estaba basaba en la novela de Rand porque "sentía admiración por sus personajes", que presentaba como "héroes sin defectos".

EL MUNDO DE BIOSHOCK



MAPA

¿Buscas Rapture? Sabíamos que la ciudad de Bioshock se encontraba en algún punto del Océano Atlántico pero en la web **www.seaofdreams.com** ha aparecido un misterioso mapa que señala dos puntos con sus coordenadas, cerca de Islandia. En esta web podemos encontrar multitud de misterios y documentos que amplían el universo del juego y explican las extrañas desapariciones de niñas por toda la costa Este de los Estados Unidos.



Inspiración Artística ***Bioshock 2*** volverá a mirar al mundo del arte para encontrar la inspiración necesaria para construir escenarios y demás aspectos del juego. A la izquierda *Nighthawks* de Edward Hopper. Sobre estas líneas, un *artwork* de ***Bioshock 2***.

ART DÉCO

Para crear los imponentes escenarios que aparecen en la saga *Bioshock*, los artistas del juego se inspiraron en los preciosos rascacielos de la ciudad de Nueva York (Edificio Chrysler en la imagen de la derecha) y en las obras del arquitecto Frank LLoyd Wright, que además era el favorito de Ayn Rand. El *art déco* tuvo gran acogida entre los años 1920 hasta 1939, aunque su influencia se alargaría hasta la década de los 50. Se distigue por la monumentalidad, la presencia de líneas aerodinámicas y una reseñable geometrización de las formas.



El hombre-héroe de Ayn Rand y el "hombre nuevo" de Ken Levine viven en un mismo universo *déco*, el escenario lógico para quien "lucha por ser grande y perfecto".



E. CARANTOÑA

Rapture, una ciudad para Ayn Rand

Leía *Feminist Interpretations of Ayn Rand* cuando Mario me pregunta: "¿Sabes que hay un videojuego basado en sus libros?". ¿Un videojuego? ¿Eso no es un desfile de personajes feos a los que se hace explotar con un mando? ¿Qué tiene que ver con el objetivismo? ¿Está Gary Cooper, el protagonista de la adaptación cinematográfica de *El Manantial*, levantando un edificio y destruyéndolo después según el guión de la propia Rand? ¿O Lloyd Wright, el gran renovador de la arquitectura del siglo XX, inspiración de Rand, vengándose de la ciudad de Venecia y de todos sus habitantes por haber rechazado el mausoleo que proyectó en el Gran Canal?

En los años 40, romper con la tradición era una transgresión que ahuyentaba a los clientes

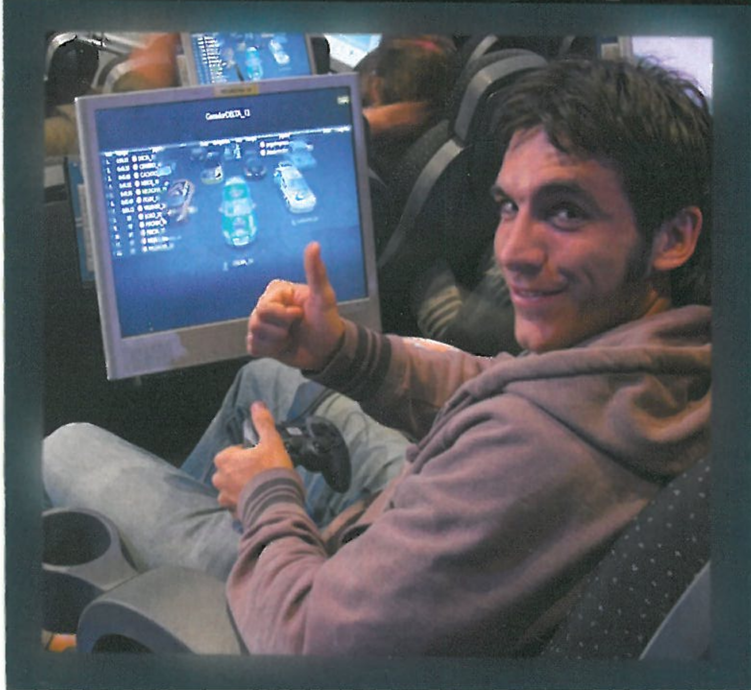
No. El juego es mucho más sutil. Ken Levine liga el universo de Rand a la arquitectura con una frase - "Un hombre construye. Un parásito exige su parte"- y un escenario. El torreón que surge del mar oscuro y tormentoso, como La Torre de Hércules en la Coruña cuando azota el temporal del oeste, las escaleras que el náufrago enfila, y el batiscafo digno de las *Veinte mil leguas de viaje submarino* de Julio Verne que le lleva a la ciudad sumergida, relatan la soledad, la fuerza, la innovación y la osadía.

Ahora se nos hace raro que la arquitectura signifique nada de esto. Cuanto más "original", incluso estrafalaria, más garantías existen de conseguir fama y dinero. Pero en los años 40 romper con la tradición era una transgresión que provocaba hilaridad y ahuyentaba a los clientes. ¿Por qué se atrevían, así todo, a construir sus propios Rapture? Rand veía en ello una apuesta por la libertad individual, por el talento. El rechazo a la imposición del estado, de las convenciones sociales que aprisionan y aniquilan al ser humano. Ella las padeció en la Rusia soviética que le tocó vivir en su juventud y aborrecía que se infiltrasen en su país de acogida.

Andrew Ryan está muerto. En Rapture sólo quedan la desolación y el acoso. Pero cada rascacielos y sus cariátides dicen: "Es todo tuyo para que lo cambies".

¡videojuegos de cine!

¡No has probado nada igual!





¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para distrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oído nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!.



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?.
¡¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿cuántos amigos tienes?
¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.


Hasta 56 jugadores
Efectos especiales
Sonido espectacular
Butaca con efectos
Juegos en 3D Stéreo
El mejor entorno
para cumpleaños,
despedidas de soltero
y eventos de empresa.
La experiencia de
videojuegos
más inmersiva
del mundo.
cinegames
¿Donde estamos?
C.C. ISLAZUL
C/Calderilla, 1
CARABANCHEL - MADRID
Tl. 91 511 46 80
SALIDA 27 y 28 de la M-40
YELMO
CINES
www.yelmocines.es
YELMO
CINES
cinegames
Más información en: www.cinegames.es

GUÍAS

A PARTIR DE AHORA... ¡GUÍAS GRATIS!

Si te has quedado atascado en el penúltimo nivel, si pierdes y pierdes en el online porque no das con la clave o si quieres conseguir todos los logros o trofeos, no llores más, con las guías de Marca Player ahora lo tendrás mucho más fácil.

Ya lo has podido ver, la revista no llega sola este mes, y no lo hará tampoco en los siguientes. A partir de ahora, cuando te acerques a tu quiosco a por Marca Player, te llevarás a casa un suplemento con unas completas guías de tus juegos favoritos. Dos al mes y totalmente gratuitas. Ya no te atascarás en los niveles gracias a las claves que te vamos a dar, tampoco tendrás problemas con los jefes finales y si te falta algún logro también lo podrás conseguir.

Pero ahí no acaba todo. Si no lo has hecho aún, ojéalas, te hablamos de mucho más. Te presentamos a los personajes relevantes, te hablamos de las armas que podrás utilizar y, algo muy importante, te damos claves para mejorar tu juego online, una faceta a la que nunca se presta la atención suficiente pero que es la clave de muchos de los títulos que salen al mercado actualmente. Este mes vamos a contarte todos los secretos de dos de los mejores shooters del momento, cada uno en su estilo: *Borderlands* y *Modern Warfare 2*. Así que no te lo pienses más. Coge la guía, enciende tu consola, y completa los dos juegos al 100 %.

¡GRATIS!

TODAS LAS CLAVES

Si enseñarte paso a paso cómo tienes que pasarte el juego, cómo conseguir todos los logros o trofeos y dónde encontrar los coleccionables más escondidos te parece poco, también te vamos a dar muchos consejos. Son sugerencias que te van a ayudar a la hora de encarar los enfrentamientos con menos riesgo y más eficacia, que te van a dar las claves para hacerte la vida más fácil en todas y cada una de las situaciones que te encuentres mientras juegas. Y siempre sin abrumar, breve pero completo.



ÉSTAS SON LAS PORTADAS de las primeras guías de Marca Player, que ya has visto que venían con este número. Todos los meses te traeremos los juegos más importantes del momento para ayudarte a completarlos íntegramente.

BORDERLANDS



Borderlands

Género: **RPG/Acción**
Desarrolladora: **Gearbox**
Editora: **2x Games**
Precio: **59,95€ (PS3 y 360) 45,95€ (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pandora no ha resultado ser lo que parecía. Lo que se pensaba que era un nuevo paraíso minero es en realidad un infierno. Pero no todo está perdido, hay muchos secretos en este mundo, algunos de mucho valor. Y tú los vas a buscar. Borderlands es un shooter en primera persona muy especial. No te dedicarás a disparar y punto, sino que podrás mejorar a tus personajes y evolucionarlos para que exploren más fácilmente Pandora, que se presenta como un mundo abierto. Tendrás que elegir entre cuatro tipos de personaje: Bersécker, Cazador, Sirena y Soldado, cada uno con sus características y habilidades distintivas, las cuáles te desgranamos en nuestra guía. También podrás descubrir las claves de las diferentes armas que hay y saber con qué elementos combinan mejor. Y después, paso por paso, te desgranamos las 56 misiones de la historia principal. De la primera a la última, para que no te pierdas nada y disfrutes de horas y horas de diversión. Por si esto te parece poco, también te guiaremos por la primera expansión del juego, "La Isla Zombie del Dr. Ned", una prospección minera repleta de no humanos con diez misiones principales.



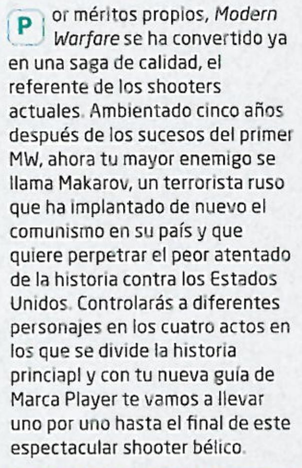


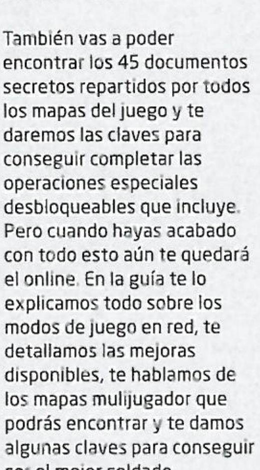


MODERN WARFARE 2

Modern Warfare 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Infinity Ward**
Editora: **Activision**
Precio: **69,95€ (PS3 y 360) 59,95€ (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **2-16**
Idioma: **Voces** **Textos**





Por méritos propios, *Modern Warfare* se ha convertido ya en una saga de calidad, el referente de los shooters actuales. Ambientado cinco años después de los sucesos del primer MW, ahora tu mayor enemigo se llama Makarov, un terrorista ruso que ha implantado de nuevo el comunismo en su país y que quiere perpetrar el peor atentado de la historia contra los Estados Unidos. Controlarás a diferentes personajes en los cuatro actos en los que se divide la historia princiapl y con tu nueva guía de Marca Player te vamos a llevar uno por uno hasta el final de este espectacular shooter bélico. También vas a poder encontrar los 45 documentos secretos repartidos por todos los mapas del juego y te daremos las claves para conseguir completar las operaciones especiales desbloqueables que incluye. Pero cuando hayas acabado con todo esto aún te quedará el online. En la guía te lo explicamos todo sobre los modos de juego en red, te detallamos las mejoras disponibles, te hablamos de los mapas mulijugador que podrás encontrar y te damos algunas claves para conseguir ser el mejor soldado.











jmvmail@gmail.com

* ESCENAS OBTENIDAS CON DOBLAJE VENEZOLANO









EL PRECIO DE LAS CONSOLAS SE HUNDE

Una PS3 por la mitad de su precio de lanzamiento y una Xbox 360 más barata que Wii. ¡Ofertón! >*Por Sergio Figueroa*

Merece la pena ser el primero en tener una consola? ¿Pasarse unas horas en la puerta de la tienda para dejarse medio sueldo sólo por poder decir a los amigos "ya la tengo"? Quizá el ansia responda que sí, pero hay que saber que todas las consolas bajan de precio, y algunas no tardan mucho. En otoño suelen salir los nuevos modelos o llegan las rebajas con el claro objetivo de atraer al público navideño. Y es que, entre noviembre y diciembre, los videojuegos hacen el agosto.

Sony rebajó la PS3 en 100 euros a los seis meses, y en dos años y medio ya tenía a la venta un modelo más pequeño, con más capacidad y a mitad de precio. Microsoft también ha recortado poco a poco el coste de Xbox 360, pero su estrategia ha ido más por la diversificación: varios modelos a distintos precios y que así cada usuario acceda a lo que necesite y pueda pagarse. Una historia parecida a la de PSP. Pero esta generación quien ha ido por libre ha sido Nintendo. Sus consolas han tenido tanto éxito que hasta el bajón general de 2009 no han necesitado mover un dedo. La portátil reflota con cada remodelación y Wii por fin es algo más barata.

Todos saben lo que hacen. Sony confió en una base de fieles que pagarían lo que fuese por la tecnología de PS3 y ha ido compensando pérdidas desde la tercera posición. Microsoft ha logrado ganar a su gran rival una importantísima cuota de mercado convenciendo de que vendían lo mismo pero más barato, y Xbox ya es una marca de consola reconocida hasta en Japón. Y Nintendo, mientras tanto, buscando clientes donde nadie los quiso, ha logrado unos beneficios históricos.

Ojo a una posible rebaja de DS Lite a 99 euros, y a una reacción de Microsoft, que no dejará que su Xbox 360 sea superada por PS3 con tanta facilidad. Y nosotros, a seguir sacando tajada y ahorrando con sus peleas.

XBOX 360
33.000.000 (aprox.)

DEBUT XBOX 360 — DICIEMBRE 2005
399,99 € (Premium)
299.99 € (Core)

2007

DEBUT MODELO ÉLITE — MAYO 2007
449,95 € (Élite)

AGOSTO 2007
279,95 € (Core)
349,95 (Premium)
369,95 (Élite)

2008

DEBUT MODELO ARCADE — JULIO 2008
199 €
269,95 (Premium)
249,95 (Élite)

2009

DEBUT MODELO 250 GB — AGOSTO 2009
299,95
179,95 € (Arcade)
249,95 (Élite)

Wii
57.000.000 (aprox.)

DEBUT Wii — DICIEMBRE 2006
249,95 €

2008

2009

OCTUBRE 2009
199,95 €

DEBUT MODELO Wii Negra — NOVIEMBRE 2009
209,99 €

PLAYSTATION 3
27.000.000 (aprox.)

DEBUT PS3 — MARZO 2007
599 €

DEBUT MODELO PS3 40 GB — OCTUBRE 2007
399 €
499 € (PS3 60 GB)

2008

DEBUT MODELO PS3 80 GB — AGOSTO 2008
400 €

DEBUT MODELO PS3 160 GB — OCTUBRE 2008
449,99 €

2009

DEBUT MODELO PS3 SLIM — SEPTIEMBRE 2009
299,99 €

DEBUT MODELO PS3 SLIM (250 GB) — OCTUBRE 2009
349,99 €

XBOX 360
2400% SUBIERON LAS VENTAS DE Xbox 360 en Amazon en cuanto Microsoft anunció la extensión de la garantía.

Wii
50.000.000 EN DOS AÑOS Y medio hacen de Wii la consolas que más rápido vende de la historia, superando a PlayStation 2.



PS3
440.000
PS3 VENDIDAS EN ACCIÓN de Gracias. A pesar de la crisis, ha mejorado un 33% desde la rebaja de verano.



DS
30.000.000
DE DS HASTA MARZO. El modelo DSi ha ayudado a Nintendo a mantener la venta de portátiles sin bajar el precio.

Nintendo DS
115.000.000 (aprox.)

DEBUT DS — MARZO 2005 — 149,99 €
OCTUBRE 2005 — 129,99 €
2006
DEBUT MODELO DS LITE — JUNIO 2006 — 149,99 €
2007
2008
2009
DEBUT MODELO DSI — ABRIL 2009 — 169,99 €

PlayStation Portable
53.000.000 (aprox.)

DEBUT PSP — SEPTIEMBRE 2005 — 199,99 €
2006
2007
MAYO 2007 — 169,99 €
DEBUT MODELO PSP SLIM — SEPTIEMBRE 2007 — 169,99 €
2008
DEBUT MODELO PSP 3000 — OCTUBRE 2008 — 184,99 €
2009
JUNIO 2009 — 169,99 €
DEBUT MODELO PSP GO — OCTUBRE 2009 — 249,99 €

Xbox 360
00.00

EL ÚLTIMO AHORRO EN Xbox 360 no ha surtido ningún efecto y ya es la consola menos vendida mes a mes.

PSP GO!
¿¡*#ç%!?

PSP GO HA ARRANCADO mal y Sony no quiere que los datos vean la luz.



'INDIEPENDENCIA'

Jaume Esteve
Responsable Marca Player Directo

LOS PELIGROS DE FACEBOOK

DICE BEN FENDER, DIRECTOR EJECUTIVO de Take Two, que están preparando su desembarco en Facebook porque "los juegos online y las redes sociales van a atraer audiencias masivas". Sus principales armas de combate: un Civilization y la franquicia NBA 2K para Asia.

Hombre Ben, hay parte de razón en esas palabras. Todos nos echamos una partidilla a escondidas de nuestros jefes a algún juego del Facebook cuando necesitamos tiempo para matar esos minutillos de más en el trabajo y sabemos que no hay mejor comunidad que esa para que funcione el boca-oreja.

Ahora, ándate con ojo porque como la versión online de NBA 2K sea tan "depurada" como la que ha aparecido este 2009 en consolas (plantillas sin actualizar, errores interminables, aspectos de juego sin terminar) va a ser como escupir al aire con el viento de cara: te pueden llover plataformas sociales, grupos de "seguro que encuentro a 100.000 personas hasta las narices de los bugs del juego" y demás lindezas. Es lo que tiene Facebook, para lo bueno y para lo malo. Y si no, pregúntele a nuestra amiga la ministra de Cultura.

CIVILIZATION Y NBA 2K, PRONTO EN FACEBOOK



EL DETALLE

FINAL FANTASY XIII DURARÁ 50 HORAS

Al menos eso ha dicho a los medios nipones el director del juego, Motomu Toriyama. Normalmente tiran por lo alto, así que esperamos que al final no se queden cortos en la duración.

FRÍO Y CALOR

1

> TAKE TWO

La compañía ha confirmado el lanzamiento de tres grandes juegos en la primera mitad de 2010. La lista es mareante: Bioshock 2, Mafia II y Red Dead Redemption.



2

> DG RAGING BLAST

Namco Bandai ha anunciado que el título de Bola de Dragón contará con contenidos descargables gratuitos cada dos semanas hasta abril. Muchas compañías deberían seguir su estela.



> LITTLE BIG PLANET

El título de Media Molecule ha ganado el premio al mejor videojuego en los Children's BAFTA, la versión infantil de los famosos galardones británicos.

> BIOWARE

Un ejecutivo de la compañía ha afirmado que a partir de ahora todos los juegos que hagan estarán también en PS3. Más vale tarde que nunca... aunque de Mass Effect 2 en la consola de Sony no dijo nada.

3

> ELECTRONIC ARTS

La mala situación económica que está viviendo EA va a afectar al número de títulos que saldrán en 2010, "un 20% menos" según John Riccitiello, su máximo dirigente. De los 50 juegos que lanzan anualmente se cancelarán unos 10, aunque se podría llegar a 20.



4

> AUSTRALIA

Mejor dicho, su sistema de clasificación.Tras capar Left 4 Dead 2, ahora directamente prohiben juegos. Las últimas víctimas han sido Aliens Vs Predator y el MMO CrimeCraft. El problema, que la clasificación máxima es +15, ¿tanto cuesta establecer un +18 para los contenidos adultos?

MULTI

ESPAÑA: 10 MILLONES DE JUGADORES

Según el estudio "Usos y hábitos de los videojugadores españoles", un 22,5 % de los españoles tiene una consola en casa

Lo que convierte a los videojuegos en el medio audiovisual más valorado en nuestro país, con un volumen de ventas superior a la suma de cine y música.

El estudio pretendía, entre otras cosas, trazar un perfil de los jugadores españoles. Según los resultados, la edad media de los jugadores españoles es de 22 años en PC y 20 para las consolas. Además, 19 de cada cien son mujeres.

Si vamos a los géneros, los títulos más jugados son los de acción y deportes, con más de un 50 % de aficionados. Les siguen de cerca los juegos de carreras y las aventuras de todo tipo. Entre los encuestrados, los adultos se decantaron más por la estrategia y la acción mientras que los niños prefirieron las plataformas y las carreras. En cuanto a sexos, al público femenino le gusta más jugar a títulos de habilidad y de aventura mientras que al masculino le atraen más los títulos de deportes y la lucha. El rol está al 50 %.



LANZAMIENTOS

LA PRIMAVERA VENDRÁ FUERTE

Tres de los juegos más esperados de 2010 llegarán a las tiendas entre marzo y abril. Final Fantasy XIII lo hará el 9 de marzo, Just Cause 2 el 26, y un mes más tarde, el 30 de abril, Red Dead Redemption.

@ VISTO EN INTERNET

> Visto en Youtube

http://www.youtube.com/watch?v=b9lWqml1ilw

Square-Enix habla de Final Fantasy XIII en un completo trailer



Es el mismo en el que se anuncia su fecha de lanzamiento. Podrás ver imágenes del juego en movimiento y escuchar a algunas de las mentes creativas que han hecho posible esta entrega, como Isamu Kamikokuryo, el director artístico.

> Visto en Youtube

http://www.youtube.com/watch?v=V6TqPleyeLE

Rockstar nos enseña la gran mejora gráfica de Read Dead Redemption



En este segundo trailer se puede observar la notable calidad gráfica del título, superior a GTA IV -recordemos que utiliza el mismo motor gráfico-. En este video Rockstar también esboza la historia de nuestro protagonista, John Marston.

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS
Ranking de ventas acumulado en millones



1 > Nintendo DS **116,47**



2 > Wii **58,37**

3 > PSP **53,34**

4 > Xbox 360 **34,13**



5 > Play Station 3 **27,81**

MULTI

FLIPY, ESTRELLA DEL POP

El popular cómico televisivo ultima el rodaje de su nueva película y se marca un tema con Band Hero en los títulos de crédito.

Hace unas semanas tuvimos la suerte de asistir al final del rodaje de 'Campamento Flipy' una alocada comedia producida y protagonizada por el popular cómico televisivo. En la película, que llegará en primavera a los cines, acompañan a Flipy otros cómicos y actores como Pablo Carbonell, Pedro Reyes, Carlos Areces, Eloi Yebra, Ernesto Sevilla, Marta Belmonte, Rosario Pardo o Raúl Cimas.

En el final del rodaje asistimos a la grabación de los títulos de crédito del film, donde Flipy y compañía se marcan una canción a ritmo de *Band Hero*, con la colaboración de Activison. En esta locura de títulos de crédito, pudimos ver a Flipy, Ernesto Sevilla, el cómico Ignatius y al Señor Gorila (otro personaje del film) realizar una parodia de los famosos spots televisivos de la saga de juegos *Guitar Hero*. Flipy se confesó fan incondicional de los videojuegos y afirmó que prefiere tocar con *Band Hero*, ya que de joven lo intentó con un bajo y "no era capaz ni de tocar una canción de los Ramones."







PC, PS3, XBOX 360

MEDAL OF HONOR A LO COD

Desde el lanzamiento de *Heroes 2*, en el año 2007, no sabíamos nada de una nueva entrega de *Medal of Honor*. Electronic Arts ha confirmado una nueva edición y, siguiendo la estela de los *Modern Warfare* de Call of Duty, estará ambientada en la era actual. Seremos parte de la unidad norteamericana de operaciones especiales Tier 1, y nos veremos inmersos en el conflicto que se está viviendo actualmente en Afganistán. Está siendo desarrollado por EA Los Ángeles, pero de su faceta online se ocupará DICE, muy especializados, gracias a títulos como *Battlefield Bad Company*. Saldrá en otoño del año que viene.

MUY BREVES

PC, PS3, XBOX 360

PERSONAJES PARA SUPER STREET FIGHTER IV

En total serán ocho personajes nuevos, y ya conocemos a seis. Os hablamos el mes pasado de Dee Jay, T-Hawk y Juri, una chica que practica taekwondo. Ahora también sabemos que estarán presentes Adom, Cody y Guy.



MULTI

EA CONFIRMA LA SECUELA DE DEAD SPACE

Se venía rumoreando, y por fin se ha confirmado el desarrollo de Dead Space 2, el survival de Visceral Games. Volveremos a encarnar a Isaac Clarke en su lucha contra los necromorfos, cuya infección sigue extendiéndose por todo el espacio.

MULTI

KONAMI PIDE CONSEJOS PARA PES 2011

Y lo hace mediante una completa encuesta en este enlace: *www.konamisupport.com/pes2010survey*. Se pide una valoración de numerosos aspectos del último PES y posibles mejoras para el próximo año, entre ellas la incorporación de los sistemas de detección de movimiento Natal (Xbox 360) y Wand (PS3)

MULTI

MASCOTAS PARA TU AVATAR DE XBOX LIVE

¿Tu avatar se siente sólo y abandonado entre los menús de tu Xbox 360? Pues ahora, por 240 Microsoft Points una mascota podrá hacerle compañía. Desde un gato a una serpiente, pasando por un mono, una cobaya o un "perro dentro de un bolso". Y dentro de poco podrás tener hasta un chocobo.

ENTREVISTA A EIJI AONUMA

"EN EL PRÓXIMO ZELDA DE WII NOS CENTRAREMOS EN EL CONTROL"

Un nuevo control para la próxima entrega en Wii, inspiración infantil y su sensación de constante remake sobre Ocarina of Time...

PAG.100
REVIEW
THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

LA DECIMOCUARTA ENTREGA DE LA SAGA, *THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS* LLEGA A DS. Hemos tenido la oportunidad de hablar con el que es director de la serie desde tiempos de *Ocarina of Time*, Eiji Aonuma y nos ha contado algunos de los secretos que esconde el juego, así como lo que se espera para el próximo *Zelda* de Wii.

› ¿Qué quiere que sienta el jugador cuando empiece su aventura de *The Legend of Zelda: Spirit Tracks*?

› Para empezar quiero que el jugador sienta la emoción de ver a Link convertido en maquinista de un tren y de las posibles aventuras con las que se va a encontrar a través de este tren. Nada más empezar, Zelda le pide algo a Link y es a partir de ese punto desde el que nace toda la aventura. En esta ocasión, la aventura tiene un desarrollo muy rápido. No es como en otros *Zeldas* en los que el jugador veía transcurrir el argumento muy despacio, sino que todo va muy acelerado. Además, en esta ocasión la princesa Zelda forma parte de la aventura y acompaña a Link. Hay muchos elementos que consiguen atraer la atención del jugador desde el principio.

› Nos ha llamado la atención la incorporación de los trenes como un elemento en el universo de *Zelda*. ¿De dónde surge esta idea?

› En primer lugar, quiero dejar clara una cosa ¡no soy un loco de los trenes! ¡ni un maniático! La realidad es que me he fijado mucho en mi hijo de siete años. A él le encantan los trenes. En Japón hay un programa infantil de televisión que se llama "La locomotora Thomas" que lleva muchos años emitiéndose y, en parte, gracias a éste, a un montón de niños les encantan los trenes y las locomotoras. Esta vez, al igual que en el juego anterior (*Phantom Hourglass*) lo hacía por el mar, Link se mueve por un gran continente y el tren le ayuda a que esos desplazamientos sean posibles. Además los trenes tienen algo especial para los niños que les hace pensar que al subirse a un tren van a ir a un lugar nuevo y diferente.

LA 'MARCA AONUMA' ES SORPRENDER AL JUGADOR CON CADA NUEVO JUEGO

› Sí, también nos ha sorprendido el añadido del uso del espíritu de la princesa Zelda, ¿de dónde sale esta idea?

› El tema de que Zelda saliera de su cuerpo y fuera un espíritu empezó porque en el juego anterior incluimos a un poderoso enemigo llamado Phantom que era un espíritu. Como en *Spirit Tracks* teníamos esa idea de colaborar con Phantom en alguna de las misiones de la que hemos hablado, nos planteamos que podía ser interesante que para poder llevar a cabo esta acción, hubiese algún otro espíritu que os ayudase y el 'alma' de la princesa Zelda era idónea para ese rol.

› ¿Existe un sello 'marca de la casa' Aonuma? ¿Dónde debe buscar el jugador de *Spirit Tracks* para encontrarlo?

› La franquicia *Zelda* es una franquicia que creó Miyamoto y que en un punto de mi carrera me encargaron a mí continuar con ella. Realmente es un juego que nace en la mente de otra persona y el atribuirme todo el mérito de *Zelda* no creo que sea una buena idea.
Zelda es una franquicia muy extensa, hay muchos juegos y creo que si existe una 'marca Aonuma' es el intentar que cada juego siempre siga sorprendiendo al jugador, a pesar de ser una segunda, tercera o cuarta parte. Siempre tratamos de sorprender al jugador con nuevos retos, puzles,... En *Spirit Tracks*, en concreto, esa 'firma' la podemos ver en el manejo de Phantom. Hay muchos juegos hoy en día que usan la colaboración con otro personaje dentro del juego, pero en realidad muchas de las veces lo que hacen es dividir la misión de un personaje para que la hagan dos. Nuestro concepto es diferente. Queremos que la utilidad de este personaje secundario sea imprescindible, no sólo una excusa para poner algo nuevo, sino que sea algo que aporte valor al juego. La colaboración con este personaje creo que sorprenderá y, además, abre un nuevo abanico de jugabilidad muy interesante.

› La música siempre ha sido muy importante en *Zelda*, ¿qué significa la flauta Spirit Pipe?

› En este juego, la flauta se convierte en una llave para resolver enigmas. Link tendrá que ir encontrando las partituras, tocando la melodía precisa, y gracias a esto aparecerán elementos en pantalla que de otra forma son invisibles. Además aparece un personaje que también toca música y deberemos tocar un tema junto a éste y si no lo haces bien se enfada contigo y no podrás avanzar.

› A simple vista, las mecánicas de *Spirit Tracks* no se diferencian demasiado de las de *Phantom Hourglass*, ¿qué es lo que

aporta el juego en este aspecto?
› El juego anterior tenía un control bastante bueno. Eso ha hecho que en esta ocasión no haya cambios drásticos de manejo. El mayor cambio que se puede apreciar es en la acción de rodar de Link, que se ha simplificado. A simple vista es difícil de apreciar, pero todas las acciones se han suavizado muchísimo. Son pequeños detalles que mejoran y hacen más accesible y fácil de controlar el juego. Pero es cierto que ya antes existían pocas quejas con respecto al control, era algo que casi habíamos hecho a la perfección en el juego anterior.

› ¿Qué elementos de los juegos de DS han influenciado el desarrollo del próximo *Zelda* para Wii?
› Ya lo teníamos en cuenta, pero la experiencia con *Spirit Tracks*, tratando de mejorar un control que nos decían que era perfecto, nos ha servido para aprender a estrujarnos el coco. Con el juego de Wii queremos hacer lo mismo, exprimir al máximo las posibilidades que ofrece el control. Queremos conseguir la mejor forma de que el jugador controle el juego. En DS, con la cámara desde arriba, basta con puntear dos veces sobre cualquier punto del escenario para controlar al personaje. En Wii la cámara es una cámara mucho más real, los gráficos también son más realistas y el control, por lo tanto, deberá ser mucho más realista.

› Son conocidos sus enfrentamientos con Miyamoto sobre determinados conceptos de juego, ¿tienen ideas muy diferentes sobre lo que es la diversión o simplemente sobre el modo en el que conseguirla?
› (Risas) No sabía que eran famosos mis choques con Miyamoto. Creo que tenemos distintas formas de ver las cosas porque Miyamoto es directamente un genio, su talento es innato, y yo todo lo que sé hacer lo he tenido que ir aprendiendo muy poquito a poco. Y me ha costado mucho, no tengo ningún talento natural. Llevo muchísimo tiempo con Miyamoto y desde siempre, el momento en el que tengo que enseñarle mi trabajo para que me dé su opinión es un momento muy especial para mi y disfruto con él. Por supuesto, cuando Miyamoto ve cualquier cosa que a mi se me ha pasado y me dice "¡Esto es imposible! ¡Esto no puede ser así!" siempre discutimos, pero con mucho respeto. Él se da cuenta de cosas que yo nunca vería. De hecho, con el tiempo, nuestras formas de ver las cosas se están empezando a parecer muchísimo. Aún así a mi me queda muchísimo para poder llegar su nivel.

SIEMPRE DISCUTO CON MIYAMOTO, ÉL SIEMPRE SE DA CUENTA DE COSAS QUE YO NUNCA VERÍA

› Después de 11 años ningún juego ha conseguido superar a *Ocarina of Time* como el mejor valorado de la historia. Dicen que sólo eso le empuja a seguir trabajando en la serie.
› Superarse es algo muy complicado. Además, las cosas del pasado pasan a nuestros recuerdos y allí dentro se hacen cada vez más grandes. Si ahora juegas a *Ocarina of Time*, te das cuenta de que no es un juego tan tan bueno. Hay momentos en los que no se mueve tan rápido como debería, los gráficos no son tan bonitos como deberían, hay partes algo confusas... Ahora cualquier *Zelda* es técnicamente superior. Todo va mucho más rápido, mucho mejor... pero para superar aquel *Zelda* de *Ocarina of Time*, lo que se necesita es aportar un cambio equiparable al que se vivió en aquel momento. Y eso es algo bastante complicado.

› ¿Se ha planteado en algún momento el próximo *Zelda* en Wii como un remake para subsanar todos esos 'fallos' que le está sacando ahora mismo a *Ocarina of Time*?
Creo que con los sucesivos juegos de *Zelda* he ido subsanando todos los errores y deficiencias que veía en *Ocarina of Time*. En cada *Zelda* he intentado ir añadiendo cosas que en su momento no pude hacer. En realidad es como si hubiese estado haciendo un remake a lo largo de estos años, solucionando todos esos problemas técnicos que en aquella época eran insalvables. Si me preguntas si va ha haber un remake de *Zelda*, te contesto que creía que había estado haciéndolo todo este tiempo... pero debe ser que no lo he hecho demasiado bien, no he llegado al nivel que se esperaba.



CRÓNICAS DEL SUR

Txema Marín
Experto en videojuegos

FELIZ AÑO 'NUEVO'

POR FIN EL 2010 ESTÁ entre nosotros. Lo que nos viene por delante promete ser un año apasionante, con nuevas tecnologías llegando a nuestras casas de manera inevitable, con el regreso de grandes sagas que estamos esperando con mucha ansiedad y, sobre todo, con muchas ganas de que los próximos doce meses sean, como poco, igual de buenos, que los que se acaban de ir.

Parece mentira, pero en este último año ha dado tiempo a casi todo. Hemos asistido a la llegada de nuevas consolas, o más bien sus rediseños, como la PS3 Slim, la PSPgo o la Nintendo DSi. Con sus nuevas y atractivas estéticas han conseguido atraer a los más dudosos a su terreno, consiguiendo unas ventas de lo más respetable. Hemos asistido a la llegada de grandes secuelas de sagas aclamadísimas, como 'Uncharted 2', 'Assassin's Creed 2'o 'Modern Warfare 2' y al anuncio de otros grandes como 'Bioshock 2', 'Super Mario Galaxy 2' o 'Dead Space 2'.

LOS MÁS VENDIDOS SON LOS MISMOS

Pero lo llamativo , y ya llevamos varios años así, es que las listas de ventas vuelven a estar dominadas por los mismos títulos que hace uno o incluso dos años. Los mismos entrenadores cerebrales, los mismos perritoz, gatitoz y bichitoz, los del tipo deja de fumar aprendiendo inglés, o los de hacer algo parecido al deporte sobre una tabla de equilibrio.

¿En qué estamos fallando, amigos? ¿Cuándo veremos auténticos videojuegos, de los que nos enamoraron a todos cuando éramos pequeños entre los más vendidos? A veces recuerdo con nostalgia cuando los padres y abuelos miraban raro a los que jugábamos a "los marcianitos". Ahora soy yo quien los mira a ellos cuando van gritando "azul, azul, verde, amarillo" en pleno autobús de camino al trabajo. Feliz año nuevo.

EL DETALLE

8 MILLONES DE JUGADORES DE MW2

Ese es el cálculo que ha hecho Activision, y sólo cuenta la primera semana desde su lanzamiento. Una curiosa comparación, cuadriplica el número de soldados de la OTAN y dobla el del ejército chino.

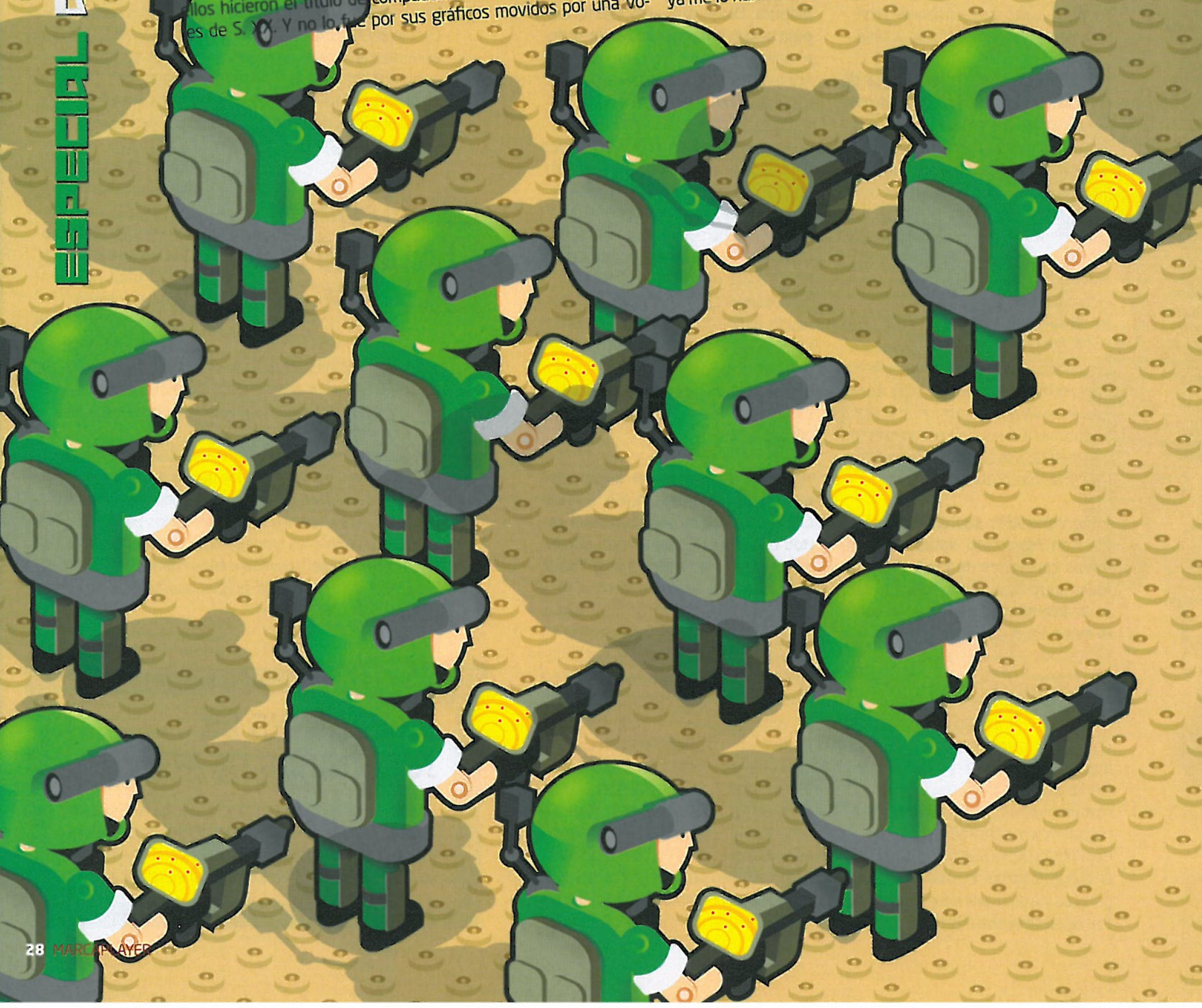
ESPECIAL ALIEN VS PREDATOR
AKIHABARABLUES.COM

In Rebellion we trust por Casidios

Hay quien vive en la inopia y no tiene ni puñetera idea de lo que supuso allá por el lejano 1999, cuando toda la banda estaba mas bien acongojada por el bulo del Efecto 2000, la aparición en Mac y PC de un juego de nombre Alien vs Predator que NO se basaba en ningún patético crossover cinematográfico, sino en un cómic, y que se atrevía a fusionar lo mejor de dos de los títulos de la saga de ciencia ficción y terror de más éxito de la historia, la sobrecogedora Alien y su secuela de acción Aliens, con uno de los filmes de culto al músculo protagonizado por el ahora Gobernador de California, el "nunca dopado" Arnold Schwarzenegger, de nombre Depredador.

Hay quien tiembla sólo de pensar que el título que SEGA nos ofrecerá en el ya cercano mes de marzo lo está desarrollando Rebellion, autores de infamias como Juez Dredd y encargados desde hace prácticamente una década a hacer conversiones de conocidos juegos a consolas portátiles. Pero se nos olvida lo importante: ellos hicieron el título de compatibles más impactante de finales de S. XX. Y no lo fue por sus gráficos movidos por una Voodoo, ni por hacer virguerías con la SoundBlaster PCI de 16 canales. Fue uno de los mejores videojuegos de acción del siglo pasado porque fue capaz de meternos en la piel de tres personajes tan distintos como un marine espacial, un alien y un Depredador de forma certera y creíble.

Que los juegos han cambiado mucho desde entonces es algo que sabemos. Pero si nos fijamos en la mayoría de shooters del mercado sólo hay tres tipos: los que nos llevan a la Segunda Guerra Mundial (que se están pasando poco a poco a la modernidad, es decir, a que los malos son "los rusos y los moros") los que intentan – sin éxito – copiar las virtudes de Half-Life y los futuristas clones de Halo. Ya va haciendo falta un poco de sangre fresca, aunque sea de color verde. Con que mantenga las virtudes del título de 99 estaremos contentos: lucharemos en la invisibilidad con el Depredador, escurriremos el bulto en angostos túneles y atacaremos por sorpresa como Aliens y rezaremos tres padrenuestros cuando nos toque ser marines. Aunque sólo sea para recordar lo que disfruté con él cuando aún era delgado ya me lo han vendido.





De Aliens de (aparentemente) medio pelo **por Kristian**

Sería muy fácil comenzar esta columna enumerando algunas de las adaptaciones fallidas de películas a videojuego. Son tantas, que se acabaría mucho más rápido si habláramos de las adaptaciones que han superado holgadamente el trámite. Últimamente, al menos que yo haya probado, sólo 1: XMen Origins Lobezno. Este Alien versus Predator (aparentemente), no va a acompañar al buenísimo de Logan.

Y es que, a pesar del innegable potencial de la franquicia AvP y de la existencia de varios precedentes de incuestionable calidad, cuando probé la creación de Rebellion (¡Gracias, SEGA!) ni tan siquiera me sentí decepcionado. No esperaba un juego referencia, un triple A, sino una medianía que hubiera sido resultado de un proyecto nada ambicioso. Y eso es justo lo que me encontré. Me gustaría aclarar que, en teoría, el potencial de este título se encuentra en los modos multijugador, modos a los que no se pudo jugar en la cita con la compañía nipona en Barcelona. Además, no estaba configurado en HD, por lo que la cosa podía (aparentemente) mejorar exponencialmente, al menos a nivel visual. Pero a veces se agradece que te quiten las tetas de la cara para poder ver el fondo del alma. ¿O era al revés?

Gráficos (aparentemente) para olvidar, fxs que parecen (aparentemente) rescatados de versiones anteriores, jugabilidad (aparentemente) sin chispa... Y lo malo del caso es que este (aparentemente) despropósito estaba anunciado. Y es que Roswell alucina de que una licencia que para él signfica tanto - por su gusto por la obra de HR Giger en general y por esos bichos que sueltan ácido en particular - haya recaído en las manos de Rebellion, un estudio que, me perdonará, pero aún tiene que demostrar que merece la confianza de las compañías más importantes. Es más, con juegos como Rogue Warrior, debería empezar a dejar de demostrar que merece más bien dedicarse a juegos para móviles. Con todos los respetos a los hacedores de juegos para móviles, faltaría más.

A pesar de todo lo dicho, AvP sigue siendo un Alien vs Predator, claro. Y, aunque no está basado/inspirado en ninguna cinta y su calidad (aparentemente) será más bien la justa, el valor y carisma de la franquicia debería ser suficiente para vender unos cuantos cientos de miles de juegos, porque sobre gustos/criterios/formas de puntuar no hay nada escrito. Que se lo digan a la Edge, que ha tenido las santas narices de cascarle un 5 a Dragon Age. Qué poco criterio. Aparentemente.

LA COMPAÑÍA COMIENZA EL AÑO CON MUCHA PÓLVORA

EL FUTURO SEGÚN EA

Prepara cuatro auténticos bombazos para empezar con fuerza el nuevo año. Y todo esto, sólo para el primer trimestre. ¡Vamos que nos vamos!

Aún no ha llegado el año 2010 (al menos al cierre de edición de este número, milagrosamente...) y Electronic Arts ya está preparando cuatro bombazos para el primer trimestre de 2010. Menos mal que decían que el sector de los videojuegos quedaba aletargado tras las navidades... Hasta en dos ocasiones en las últimas semanas nos hemos desplazado hasta las oficinas que Electronic Arts tiene en Madrid para poder disfrutar de esperados títulos como *Mass Effect 2, Dante's Inferno, Army of Two: 40th Day* o *Battlefield Bad Company 2*, que, por cierto, podréis probar en vuestra PS3 si participáis en el sorteo que os hemos preparado (más información en la Comunidad PS3). En los albores de un nuevo año, Electronic Arts ha concebido una nueva forma de entender el género shoot'em-up, por partida doble, la acción más pura y dura y el RPG. Buen año se presenta...





BATTEFIELD BAD COMPANY 2

Aunque *Call Of Duty 4: Modern Warfare* le quitó algo de protagonismo, nadie puede negar la gran calidad de la primera entrega de *Bad Company*. DICE vuelve a explotar el motor gráfico Frost Bite para crear un shooter con más libertad de acción, mucho más realista y con más situaciones hilarantes que el primer Battlefield de 'nueva generación'. Sus programadores dicen que su calidad es capaz de competir con *Modern Warfare 2* y nosotros, después de probar la beta multijugador para PlayStation 3, creemos que no van mal encaminados con tal afirmación.



Bad Company 2

Género: **Shoot'em up**
Desarrolladora: **DICE**
Plataformas: **PC, PS3, 360**
Lanzamiento: **5 Marzo de 2010**



Mass Effect 2

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Bioware**
Plataformas: **PC, 360**
Precio: **26 de enero 2010**

MASS EFFECT 2

El argumento de esta segunda entrega de una de tantas joyas de Bioware dará un sorprendente giro al argumento del primer *Mass Effect* y añadirá un buen número de novedades jugables y gráficas. Entre ellas, la posibilidad de importar la partida guardada de la primera entrega y el doblaje de varios de los personajes por actores como Adam Baldwin, Martin Sheen, Seth Green o Yvonne Strahovski, que también prestará su imagen a Miranda.



LA SECUELA DE ESTE impresionante RPG espacial promete y mucho.

DANTE'S INFERNO



Si existe un título capaz de plantar cara al esperado *God of War III*, ese es ***Dante's Inferno***. Visceral Games está ultimando los detalles de un título de acción y aventura basado en un tercio de La Divina Comedia, de Dante Alighieri. No sabemos cómo un poema puede llegar a convertirse en un brutal juego en el que se dan cita todo tipo de combos, sangre y vísceras... pero después de probar la demo (que estará disponible dentro de muy poco para PS3 y 360), sólo podemos decir que nos encanta. Seguro que será uno de esos títulos que te apetecerá tener en el primer trimestre del año que está a punto de llegar.

Dante's Inferno

Género:
Acción/Aventura
Desarrolladora:
Visceral Games
Plataformas:
PS3, 360, PSP
Lanzamiento:
9 de febrero 2010

EL INFIERNO QUE DESCRIBIÓ Dante se hace realidad de forma brutal en este juego.



Bad Company 2

Género:
Shoot'em up
Desarrolladora:
EA Montreal
Plataformas:
PS3, 360, PSP
Lanzamiento:
12 de enero 2010

ARMY OF TWO: 40TH DAY

Desde la aparición de la primera entrega de *Army of Two*, el concepto de shoot'em-up cooperativo nunca volvió a ser el mismo. ***The 40th Day*** plantea un desarrollo similar, en el que la resolución de problemas (y el acribillamiento de enemigos, todo sea dicho) es cosa de dos, y al que se le han añadido una buena cantidad de novedades que afectan sobre todo a su desarrollo. Una de las mejoras más importantes será el modo multijugador, que incluirá partidas de hasta 12 jugadores simultáneos.



DE NUEVO DOS MERCENARIOS hasta arriba de esteroides intentarán acabar con los malos, mano a mano.

EL SPEAKER

Pablo Juanarena
El Speaker de Radio Marca



GOLIAT ESTÁ GANANDO

DICEN QUE EN ESTA ÉPOCA SE VENDEN MÁS VIDEOJUEGOS que en el resto del año. Las cifras exactas no las tengo, pero a una media de 50 euros por cada cajita me mareo haciendo los cálculos más que Enjuto Mojamuto leyendo el ideario internauta de la ministra Sinde.

Un negocio que crece exponencialmente hacia el infinito: más videoconsolas, más videojuegos, más artilugios, más posibilidades online... Si alguna vez no lo fue, este mercado se ha convertido en una auténtica jungla donde sólo sobreviven los mejores. Hay piratería, sí. Pero no golpea tan fuerte como a la música o al cine.

Tienes que elegir: ¿una Wii, una Xbox 360 o una PS3? Y cuando tienes tu consola conectada en el salón... ¿El de tiros o el de coches? ¿Puedo los dos? ¿Y luego? ¿Alquilo una película? ¿Me conecto a Facebook? Mis créditos se me van...

En tiempos de crisis duele mucho lo de tener que elegir uno y dejar atrás otro. ¿Quién no tiene un amigo con el que compartir juegos? Cada uno se compra un juego y luego, a las dos semanas, intercambio. ¡Cuántas amistades se han perdido!

Pero parece que ahora sólo venden las grandes superproducciones. El pequeño juego, la modesta empresa desarrolladora, queda eclipsada porque no puede competir. Se tiene que esconder en aplicaciones o juegos para el iPhone o para móviles... Y ahí encontramos ahora el auténtico talento y la imaginación. Y sobre todo los precios más ajustados. Una buena apuesta para estos tiempos.

Las grandes producciones están muy bien, pero ¿quién no ha disfrutado con un sencillo Comecocos o un Tetris? No los extingamos.

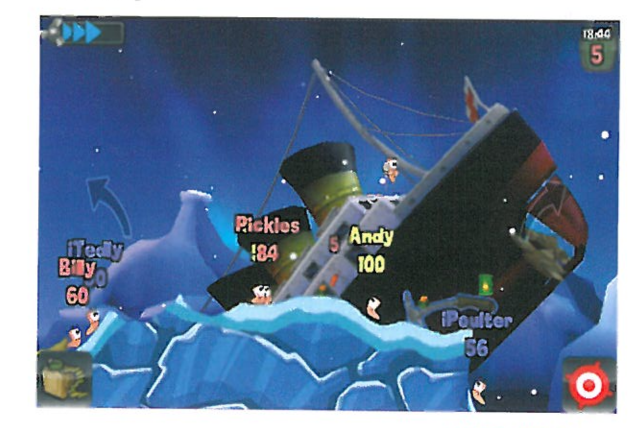


Plate XIII

AVALANCHA FITNESS

WII AYUDA A BAJAR EL TURRÓN

Tras el éxito de Wii Fit, nuevos títulos proponen diferentes formas de hacer ejercicio en casa.

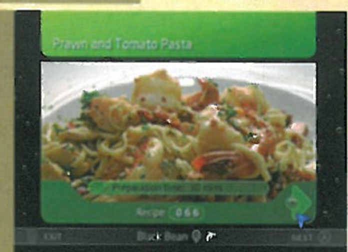
POR LAS FECHAS EN LAS QUE ESTAMOS, QUIZÁ ESO DE TRATAR DE CUIDAR EL TIPO SEA ALGO DEMASIADO DIFÍCIL, PERO LA CONSOLA WII TE LO PONE FÁCIL. Casi todas las compañías han lanzado su 'programa' de fitness para la consola de Nintendo. La propuesta va desde el ejercicio aeróbico de algunos de los ejercicios de *EA Sports Active* hasta la relajación de *Yoga*. Cada juego cuenta con sus secretos y sus argumentos para que los compres: *Your Shape* tiene programas personalizables y una cámara que 'controla' que hagas bien el ejercicio; *Cyberbike* viene con una bici estática y te da más motivos para pedalear; *Wii Fit Plus* expande las posibilidades de la Balance Board y *New U Fitness First* quiere que cuides tu alimentación. Te toca a ti elegir.

MENTE - YOGA

AUNQUE YA HABÍAN SIDO lanzado un videojuego para Nintendo DS con elementos de yoga (sólo imágenes de las posturas), en esta ocasión el programa que aparece para Wii cuenta con animaciones sobre las diferentes posturas y una ambientación muy acorde con esta 'gimnasia' tradicional del hinduismo. La recomendación es que si no estamos acostumbrados, sigamos el programa dos días a la semana. La relajación sólo llega tras el esfuerzo.

DIETA - NEW U FITNESS FIRST

ES UN 'TODO EN uno' de ejercicio y alimentación, pero nos quedamos con los consejos nutricionales. Las tablas de ejercicios, que son bastante completas, las seguiremos con otros juegos que tienen mayor nivel de personalización. Propone una dieta saludable y para ello ofrece una serie de recetas sencillas y que podemos consultar a diario.



PIERNAS - CYBERBIKE

LA DISCIPLINA DEL 'SPINNING', presente en la mayor parte de gimnasios es algo que difícilmente se podía realizar en casa. Cyberbike cubre esa necesidad al incorporar a una bicicleta estática clásica, todo un título que ofrece información en pantalla (con aspecto y retos demasiado infantiles, me temo) de los ejercicios que se hacen. Hubiera estado bien un modo 'pro' más cañero y realista.



RODILLA - EA SPORTS ACTIVE NUEVOS RETOS



YA TUVO UN MUY exitoso lanzamiento de la primera entrega y ahora no ha hecho sino mejorar la tabla de ejercicio con nuevas incorporaciones. Es puro fitness. Si sigues el ritmo marcado en pantalla sudarás. Nadie te controla si lo haces bien o mal, eso es lo malo. Trae una cinta y una sujeción para el mando.

BRAZOS - YOUR SHAPE



LA CRÍTICA GENERALIZADA HACIA los juegos de fitness era el escaso control sobre lo que hacía realmente el jugador. Your Shape trata de solucionarlo al incorporar una cámara que captura los movimientos del jugador y los compara 'al vuelo' con los movimientos ideales que plantea el juego. De la comparación sale si el jugador está haciendo o no el ejercicio elegido. La lista de actividades no es la más amplia, pero cuenta con programas específicos muy curiosos y bien planificados.

MÁS ALLÁ DE WII FIT

LAS MÁS DE 750.000 unidades de Wii Fit vendidas en España desde su lanzamiento en abril de 2008 han sido el motor para que todas las compañías 'wiifitiquen' su catálogo introduciendo títulos 'gimnásticos' a su catálogo de Wii. La propia Nintendo, que no había dejado de vender el Wii Fit original, ha querido aprovechar su propio tirón y ha lanzado Wii Fit Plus que, sin aportar grandes novedades, expande la lista de ejercicios disponibles con 21 actividades nuevas (físicas y mentales) y, en respuesta a las demandas de los jugadores, además: tablas de ejercicios predefinidas o un visualizador de las calorías quemadas. Las tablas de ejercicios, por ejemplo, se pueden seleccionar en función de la parte del cuerpo que se quiera trabajar. Hace falta la Balance Board, claro.

PC, WII

MÁS MONKEY ISLAND

Acaba de salir al mercado la quinta y última entrega de Tales of Monkey Island, un gran desenlace en la vuelta de Guybrush

Han sido cinco meses enamorándonos otra vez de *Monkey Island*. Cinco entregas, una por mes, de *Tales of Monkey Island*. Para quien no conozca este juego, se trata de una nueva historia protagonizada por Guybrush que ha venido en cinco pequeños volúmenes, uno cada mes, como si fuese una serie de televisión, y que se puede descargar en PC o en la Consola Virtual de Wii a buen precio. De su desarrollo se ha encargado TellTale Games, en colaboración con LucasArts, quien tiene los derechos de la saga.

Y esta temporada ya ha llegado a su fin. Lo hace con *Tales of Monkey Island: Rise of the Pirate God*, que nos pondrá en una situación bastante compleja en la que tendremos que vagar por el mundo de los muertos.

Obviamente, no te vamos a destrozar el argumento de la última entrega, pero sí de la trama general de *Tales of Monkey Island*, ya que además de por capítulos ahora puedes conseguirlo en un pack con los cinco juegos. Tras los sucesos de *Escape from Monkey Island*, una vez más LeChuk ha secuestrado a la esposa de Guybrush, Elaine Marley. nuestro protagonista se hará con un artefacto capaz de destruir a LeChuk, pero lo destroza por ineptitud y se ve obligado a utilizar un sucedáneo no muy efectivo. Durante la aventura gráfica nos encontraremos en muchas situaciones absurdas y cargadas de humor, gracias en parte a esos diálogos que tan famoso han hecho a Guybrush y a todos los personajes secundarios de la saga.

Tales of Monkey Island empezó algo flojo en sus primeros capítulos, pero a medida que ha avanzado la historia, se ha convertido en una interesante opción si quieres disfrutar de una buena aventura gráfica.



MUY BREVES

PS3

YAKUZA 3 LLEGARÁ A NUESTRO CONTINENTE

Era un rumor, y al final se ha confirmado. Yakuza 3 llegará a Europa y EE.UU. en marzo. Mientras, por esas fechas también saldrá Yakuza 4, pero en principio, para mantener la costumbre, solo en Japón.



MULTI

PARCHE PARA ASSASSIN'S CREED 2

La razón, un peligroso bug que borraba la partida de algunos jugadores tras finalizar la secuencia 11 del juego. Ubisoft ya ha anunciado que el parche recientemente lanzado subsanará éste y otros problemas menores que te podías encontrar.

PS3

CONTRARRELOJ DE GRAN TURISMO 5

Ya puedes probar, aunque sea poco, el próximo Gran Turismo. Si accedes a PSN podrás descargarte una carrera para probar por primera vez la quinta entrega del título de coches de Polyphony Digital. Eso sí, es una contrarreloj, correrás solito.

VENTAS MUNDIALES

Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
1	**Wii Sports**	Nintendo	158	976.902	52.239.080
2	**New Super Mario Bros. Wii**	Nintendo	3	938.691	2.214.389
3	**Wii Fit Plus**	Nintendo	9	672.660	3.589.543
4	**Call of Duty: Modern Warfare 2 (Xbox 360)**	Activision	3	622.993	6.340.057
5	**Wii Sports Resort**	Nintendo	23	566.066	7.368.426
11	Mario Kart Wii	Nintendo	86	244.606	18.852.409
12	Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno (Wii)	Sega	7	208.184	1.134.105
13	Forza Motorsport 3	Microsoft	6	200.311	1.500.189
14	Lego Batman: El videojuego (Xbox 360)	Warner Bros Interactive	62	193.457	1.136.375
15	Pure (Xbox 360)	Disney Intercative Studios	63	185.362	1.005.126

Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
6	**Assassin's Creed II (Xbox 360)**	Ubisoft	2	456.861	1.333.506
7	**Call of Duty: Modern Warfare 2 (PS3)**	Activision	3	421.036	4,135.459
8	**Assassin's Creed II (PS3)**	Ubisoft	2	401.096	1.120.419
9	**Left 4 Dead 2 (Xbox 360)**	Electronic Arts	2	396.769	1.084.750
10	**Professor Layton & The Specter's Flute**	Level 5	1	304.438	304.438
16	Halo: ODST	Microsoft	10	185.230	3.685.634
17	Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno (NDS)	Sega	7	184.056	798.040
18	Uncharted 2: El Reino de los Ladrones	Sony C.E.	7	148.283	1.850.352
19	FIFA 10	EA Sports	9	146.230	2.054.561
20	Wii Play	Nintendo	157	144.258	24.975.218

DATOS A 28 DE NOVIEMBRE DE 2009. Fuente: www.vgchartz.com



PARCHE 3.3

El final del Lich King

No hemos podido esperar, además de hablar con sus desarrolladores, nos hemos sumergido en las novedades del final de la saga del Rey Exánime y os la contamos en primera persona.

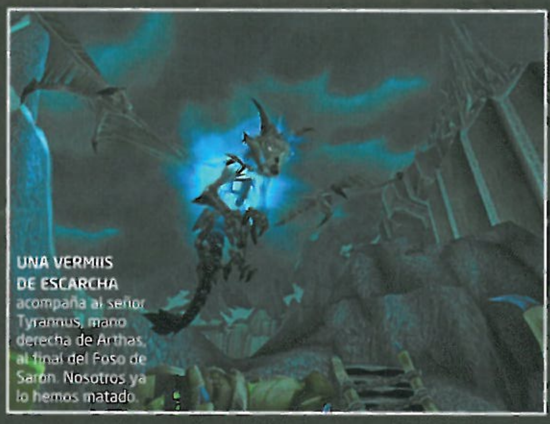
Miércoles, 9 de diciembre. Hace días que hablamos con Greg Street, Jefe de Desarrollo y Alex Afrasiabi, Diseñador Jefe de Mundos de Blizzard sobre lo que sería el punto y final a la espectacular historia del Rey Exánime: el parche 3.3 de *World of Warcraft*, y como nos aseguraba Alex, "el último con entidad" antes de la futura expansión *WoW: Cataclysm*.

Pero lo cierto es que teníamos la intuición de que, aunque no quisieron confirmarnos una fecha, "A lo largo de diciembre", nos prometió Greg, acabaríamos esperando a su publicación para traeros las novedades de primera mano.

El día D y tras una pequeña descarga (ya se había precargado en días anteriores) recogimos a nuestro humano paladín Duardo nivel 80 y nos fuimos a Dalaran (la verdad es que tenemos la Piedra del Hogar allí) y exploramos las novedades: ¿Pero qué es esto? ¿No me funciona el 'addon' Questhelper? ¡Pero si ya no hace falta! Como nos contaba Greg Street, el sistema de ayuda a las quest nos indica dónde están ubicadas en el mapa las distintas misiones. ¡Qué lujo! El Jefe de Desarrollo nos confirmó en su momento que se trataba de una aplicación implementada íntegramente por ellos y que además desplegaría la información de cada 'quest' con su explicación y sus recompensas.

En nuestro periplo descubrimos, además, que ya no existen misiones diarias. ¿Y nuestros emblemas de triunfo? Tranquilos, porque si exceptuamos la raid para matar a Arthas, el Buscador de grupos es quizás lo más espectacular y útil que se les puede haber ocurrido a los chicos de Blizzard.

LOS NUEVOS CONJUNTOS DE armaduras que vamos a poder conseguir en el parche, llamados Tier 10



UNA VERMIIS DE ESCARCHA acompaña al señor Tyrannus, mano derecha de Arthas, al final del Foso de Saron. Nosotros ya lo hemos matado.

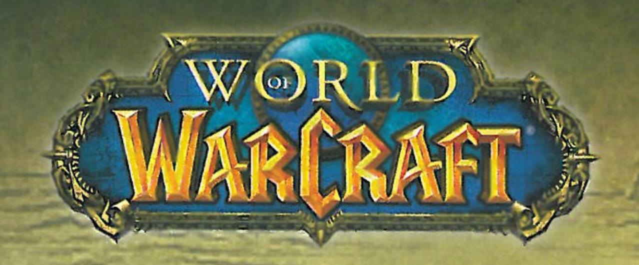


MARCA PLAYER ESTUVO ALLÍ. En la Cámara de los Reflejos, ante la espada del Rey Exánime. Nuestro corresponsal es el del medio.

Buscador de grupos

El más útil: ¿Qué queréis que os digamos? Es sencillamente alucinante. Con este sistema ahorráis tiempo a la hora de formar grupo. Funciona inter-reinos e incorpora el papel de cada jugador en el grupo: tanque, healer y dps, con grupos balanceados. Ya no hay diarias y aparece una nueva 'chapa': El Emblema de Escarcha.





Y llegó el final. Nuestro periplo por el más espectacular y seguido MMORPG de todos los tiempos concluye con el nuevo parche 3.3, denominado 'La Caída del Rey Exánime'. Nuevas mazmorras, tiers, raids, un gestor de misiones y un sistema de búsqueda de grupo sirven de despedida al Príncipe Arthas y a la espera de Cataclysm.



LAS MAZMORRAS ASOCIADAS A las Cámaras Heladas servirán para debilitar a la Peste y apoyar el ataque para bandas en El Trono Helado.



Seguimiento de Misiones

Ahora será mucho más fácil resolver tus quests: A pesar de inspirarse en el 'addon' Questhelper, la evolución del gestor de misiones ha sido íntegramente desarrollado por Blizzard como nos contaba Greg Street. Gracias a esta aplicación, el mapa mostrará el objetivo de nuestra misión y una descripción más extensa con las recompensas asociadas. Ahora sí que no te perderás buscando a esos 20 goblins.

EL BUSCADOR DE GRUPOS ES UNA DE LAS MEJORES ACTUALIZACIONES JAMÁS VISTA, DA AGILIDAD Y SIMPLIFICA LAS BANDAS



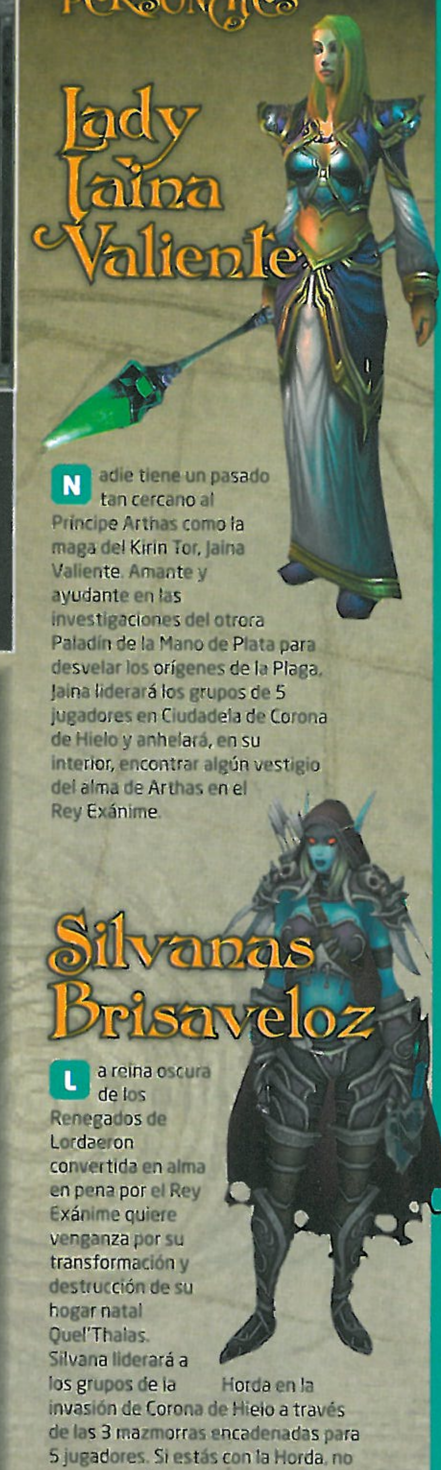
NUESTRO CORRESPONSAL SOBREVUELA LA entrada de la Ciudadela. Prometemos entrar en la banda pronto.

Bandas y Mazmorras

La madre del cordero, chaval: Es el verdadero sentido del parche. Tenemos las tres mazmorras consecutivas para 5 jugadores de apoyo para la invasión de la Ciudadela de Corona de Hielo y después, la banda espectacular con un único fin: acabar con el Rey Exánime en dos modalidades: 10 y 25 jugadores; con 'drops' de niveles 235 y 275 respectivamente y cinemática espectacular final.

El sistema permite jugar a cualquier mazmorra o banda de forma aleatoria o preseleccionada con un grupo formado por miembros de, ojo a esto; ¡todos los reinos del mismo idioma!. La primera mazmorra aleatoria del día te recompensará con 2 Emblemas de Escarcha. El intendente está en Dalaran y, además, podrás intercambiarlos por los ya conocidos de Triunfo. Las mazmorras son la clave, y ahora no perderás tu valioso tiempo para formar grupo o que alguien abandone. Es rapidísimo, ágil y divertido. En el caso de que alguien se tenga que ir o pierda la conexión, puedes buscar inmediatamente a otro que le sustituya y cumpla la misma función de juego (esos 'healers' que se caen). Hay cientos de ajustes y novedades pero sólo os diremos una última cosa: Invadamos Ciudadela y liberemos Azeroth.

PERSONAJES



Lady Jaina Valiente

Nadie tiene un pasado tan cercano al Príncipe Arthas como la maga del Kirin Tor, Jaina Valiente. Amante y ayudante en las investigaciones del otrora Paladín de la Mano de Plata para desvelar los orígenes de la Plaga. Jaina liderará los grupos de 5 jugadores en Ciudadela de Corona de Hielo y anhelará, en su interior, encontrar algún vestigio del alma de Arthas en el Rey Exánime.

Silvanas Brisaveloz

La reina oscura de los Renegados de Lordaeron convertida en alma en pena por el Rey Exánime quiere venganza por su transformación y destrucción de su hogar natal Quel'Thalas. Silvana liderará a los grupos de la Horda en la invasión de Corona de Hielo a través de las 3 mazmorras encadenadas para 5 jugadores. Si estás con la Horda, no te separes de su lado.

Catálogo de Juegos

¿QUÉ JUEGO ESCOJO? ¿CUÁNTO CUESTA? ¿ESTARÁ EN MI IDIOMA? RESUELVE TUS DUDAS CON LA GUÍA DE MMOS DE MARCA PLAYER

JUEGOS EN ESPAÑOL

Uno de los principales 'handicaps' de los MMO en nuestro pais es el idioma. Escoge alguno de éstos y acertarás. Con esta lista tendrás todas las armas para enfrentarte al reto online en la lengua de Cervantes .. y el Chiquilicuatre.

Titulo	Plataforma	Género	Precio Cliente	Cuota	Website
4Story	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.4story.es
Age of Conan	PC	Rol	19,95 €	14,94 €	www.ageofconan.com
Argentum	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	ao.alkon.com.ar
Conquista 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	conquista.91.com
Dofus 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.dofus.com/es
Fiesta Online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	fiesta-online.gamigo.es
Final Fantasy XI	PC, XBOX 360, PS2	Rol		12,95 €	ff11europe.com
Florensia	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.florensia-online.com
Guild Wars	PC	Rol	19,95 €	Gratuito	es.guildwars.com
Ikariam	Navegador	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	ikariam.es
Kart'n Crazy	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/kartncrazyhome
La Prision Online	PC	Rol	14,95 €	14,99€ Trimestral	prisonserver.com
Last Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	lastchaos.gamigo.es
Los Khanes	PC, Navegador	Estrategia	Gratuito	Gratuito	www.mmozone.com/khan-wars-es
Metin2	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.metin2.es
NosTale	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.nostale.es
Pangya Revolution	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/pangyahome
Priston Tale II	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.pristontale2.com
Runes of Magic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.runesofmagic.com
Runica	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.runica.net
S4 League	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	s4.es.alaplaya.net
Shot Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	shot-online.gamigo.es
Smash Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	es.smash-online.com
Ys online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.ysonline.com
Warhammer Online	PC	Rol	29,99 €	12,99 €	www.war-europe.com
Warrior Epic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.warriorepic.goa.com
World of WarCraft	PC, Mac	Rol	14,99 €	12,99 €	www.wow-europe.com
WorldShift	PC	Estrategia	9,95 €	Gratuito	www.worldshift-game.com
WorldWar II Online	PC	Estrategia	19,99 €	14,99 €	www.battlegroundeurope.com

*Micropagos para contenidos Premium

¡NOS GUSTA!

NosTale

Los chicos de GameForge siguen mejorando y ampliando la experiencia del divertido NosTale, una especie de cuento de hadas en formato MMO, totalmente gratuito y especialmente indicado para los jugadores más pequeños. Nosotros, aunque ya no somos tan pequeños, estamos encantados con este juego, completamente traducido al castellano y que permite crear grupos de amigos, amaestrar mascotas, combatir...

> http://nostale.es/

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro pais se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Al mismo tiempo, los paquetes de conexión con perfiles para juego online son muy escasos.

¿Qué conexión te interesa? *Precios incluyen línea

Jazztel
↓20Mb ↑1Mb
50,9€/mes
Gaming: Fastpath

Ya.com
↓10Mb ↑512Ks
38,22€/mes
Gaming: ----

ONO
↓6Mb ↑300Ks
46,4€/mes
Gaming: ----

Telefónica
↓6Mb ↑320Ks
63,64€/mes
Gaming: ----

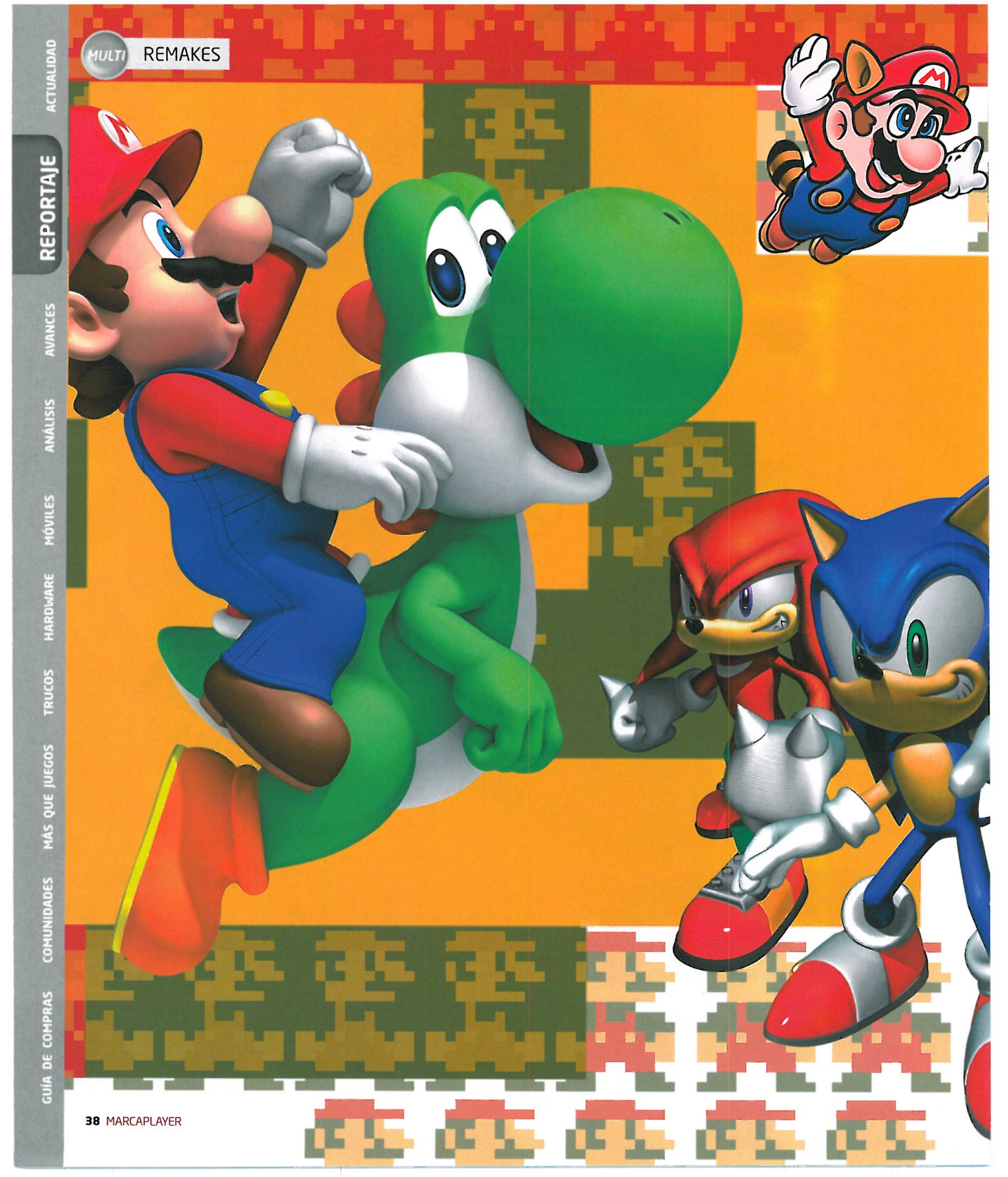
Vodafone
↓6Mb ↑300Ks
40,48€/mes
Gaming: ----

Orange
↓6Mb ↑512Ks
45,2€/mes
Gaming: ----

PC

Marca Player utiliza equipos Medion para analizar los juegos de PC.





¿Cuántos Marios ha habido en la historia? ¿Y Sonic? ¿Son todos compatibles? ¿Por qué jugamos a lo mismo una y otra vez?

CLONES DE COMBATE

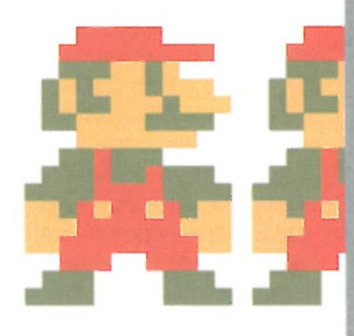
No hay que ser ningún estudioso del medio, solo estar atento a las portadas de las revistas y webs especializadas durante un tiempo para darse cuenta: videojuego es igual a refrito.


Por John Tones

Empecemos por las obviedades: el videojuego es un medio cuyo lenguaje está intrínsecamente ligado al reciclaje de ideas, al aprovechamiento de éxitos ajenos y al husmeo de otros medios en busca de ideas para reformular.

Solo los más grandes videojuegos clásicos son expresiones aisladas de cualquier corriente, moda o tendencia de la época. Dicho de otro modo, *Pac-Man* o *Tetris* son casos únicos y aislados, porque recordemos que *Donkey Kong* se iba a llamar originariamente King Kong, *Gauntlet* no sería nada sin los juegos de rol de Dungeons & Dragons y *Spacewar* estaba claramente inspirado en las batallas galácticas de George Lucas.

Simplificando mucho, demasiado quizás, digamos que los videojuegos nacieron en entornos de programadores informáticos (y en los setenta, un programador informático era alguien muy, muy marginal), que volcaron sus obsesiones en lo que creaban: juegos de rol, literatura de ciencia ficción, tebeos baratos. Por otra parte, en los ochenta la cultura pop, asimilada por la cultura oficial, comenzaba »



FINAL FANTASY



Mundos de fantasía e ilusión

CÓMO PROLONGAR UNA SERIE HASTA EL INFINITO

La saga creada en 1987 por Hionobu Sakaguchi como medida desesperada para salvar de la bancarrota a Square es un ejemplo canónico de cómo estirar una serie sin caer en la repetición de situaciones y personajes. La saga varía de protagonistas y ambientaciones, saltando de la fantasía a la ciencia ficción, y desembocando en los últimos años en un híbrido bastante particular. También se repiten elementos muy concretos (desde los orbes a los chocobos) y determinados tipos de personajes, en la onda japonesísima típica de la saga que quedaron firmemente implantados tras la memorable séptima parte, en la que los detractores de la saga dicen que todas las entregas posteriores se inspiran malamente.

LA SAGA

- Final Fantasy: 1987
- Final Fantasy II: 1988
- Final Fantasy III: 1990
- Final Fantasy IV: 1991
- Final Fantasy V: 1992
- Final Fantasy VI: 1994
- Final Fantasy VII: 1997
- Final Fantasy VIII: 1999
- Final Fantasy IX: 2000
- Final Fantasy X: 2001
- Final Fantasy XI: 2002
- Final Fantasy XII: 2006
- Final Fantasy XIII: 2010

SONIC

Deprisa, deprisa

LA ETERNA DECADENCIA DE UN ERIZO AZUL

Los juegos que figuran en la columna de la derecha son solo una infinitesimal parte de los títulos con los que Sega ha ordeñado su particular gallina de los anillos de oro. Entre lo canónico se podrían añadir los juegos para Wii de la llamada serie de los cuentos, y entre disparates olímpicos contranatura, juegos de carreras y ports a todas las consolas habidas y por haber, el erizo cuenta con su buena treintena de juegos. La calidad, sin embargo, es otra cuestión: aquello que hizo inolvidables las primeras entregas en Megadrive y (esto ya según gustos) las primeras incursiones en las 3D, se ha ido perdiendo en visitas a géneros poco apropiados y que Sega intentará corregir, o eso dice, con el nuevo *Project Needlemouse*.

LA SAGA

- Sonic the Hedgehog: 1991
- Sonic the Hedgehog 2: 1992
- Sonic the Hedgehog CD: 1993
- Sonic the Hedgehog 3: 1994
- Sonic & Knuckles: 1994
- Sonic Adventure: 1998
- Sonic Adventure 2: 2001
- Sonic Heroes: 2003
- Shadow the Hedgehog: 2005
- Sonic Unleashed: 2008

» a reflexionar sobre sí misma. Es la era de las parodias, de las versiones, de los reciclajes, de mirarse el ombligo. Y esto se plasma en la naturaleza del medio recién nacido: que *Space Invaders* tenga ambientación de película de invasiones alienígenas no sólo sirve para que el jugador entienda el juego de un plumazo, sino porque los programadores desean reverenciar las películas de marcianos, y el público desea que se haga. Y se hace.

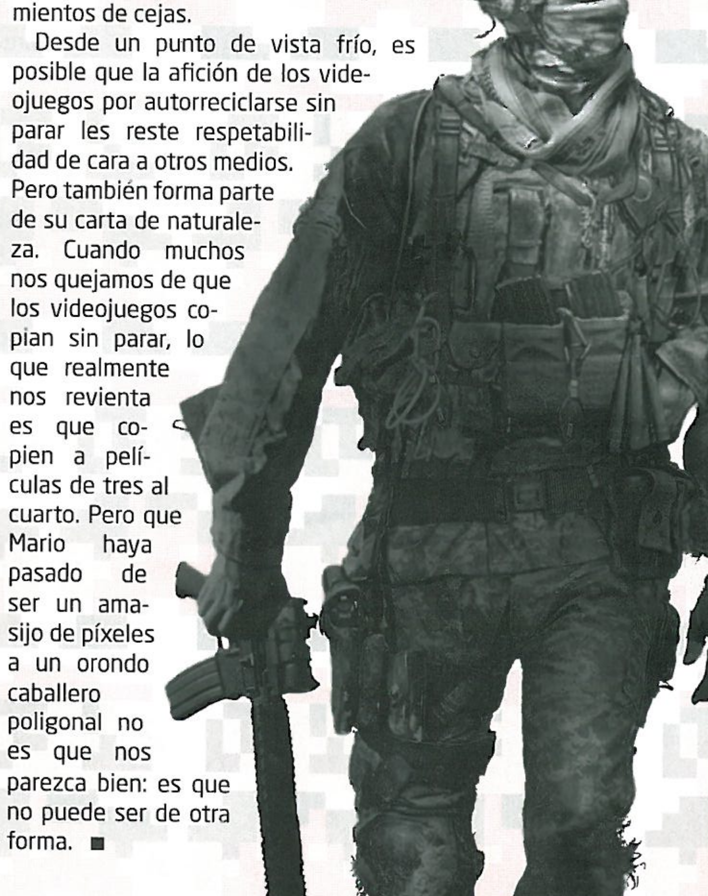
Nos miramos el ombligo

La cuestión es que llega un punto en el que los videojuegos dejan de mirar a otros medios para empezar a mirarse a sí mismos. Y copiarse. También la particular naturaleza del videojuego influye en esto: dos juegos pueden compartir personajes y argumento (es decir, puede ser uno un remake del contenido de otro), pero si no tienen el mismo gameplay, serán distintos. Es decir, lo único que tienen en común *Rygar* y *Mortal Kombat* es que se comunican con el jugador a través de un interfaz electrónico, pero por lo demás, son absoluta, radicalmente distintos. En cambio, una película bélica y una de terror pueden no tener nada en común en sus argumentos, pero se expresan en el mismo lenguaje: planos, contraplanos, zooms, travellings, primeros planos...

Por otra parte, la evolución de los videojuegos va firmemente unida a la tecnología, lo que ha hecho que los juegos de ahora no se parezcan en nada a los de hace veinte años, algo que obviamente no podemos decir ni del cine, ni de la literatura, ni de la música, ni de los tebeos. Por eso, el videojuego y sus jugadores entienden como natural que si ahora se hace un juego de *Zelda*, no tiene por qué parecerse al primer *Legend of Zelda*, por mucho que el protagonista sea rubio y vaya de verde. No se considera autoplagio, se considera natural.

A lo que ayuda una tercera característica: los videojuegos no tienen pasado. Es un medio demasiado joven, dirigido a un público joven y con intenciones eminentemente juveniles, como son las de jugar. Por eso, es un medio que no teme al ridículo presentando a un erizo azul con 'zapaticos' como héroe, o que lanza con toda la seriedad del mundo juegos como *Bayonetta* o *Resident Evil 5*, que en cualquier otro medio serían recibidos entre arqueamientos de cejas.

Desde un punto de vista frío, es posible que la afición de los videojuegos por autorreciclarse sin parar les reste respetabilidad de cara a otros medios. Pero también forma parte de su carta de naturaleza. Cuando muchos nos quejamos de que los videojuegos copian sin parar, lo que realmente nos revienta es que copien a películas de tres al cuarto. Pero que Mario haya pasado de ser un amasijo de píxeles a un orondo caballero poligonal no es que nos parezca bien: es que no puede ser de otra forma. ■



SUPER MARIO



El triunfo de la exactitud

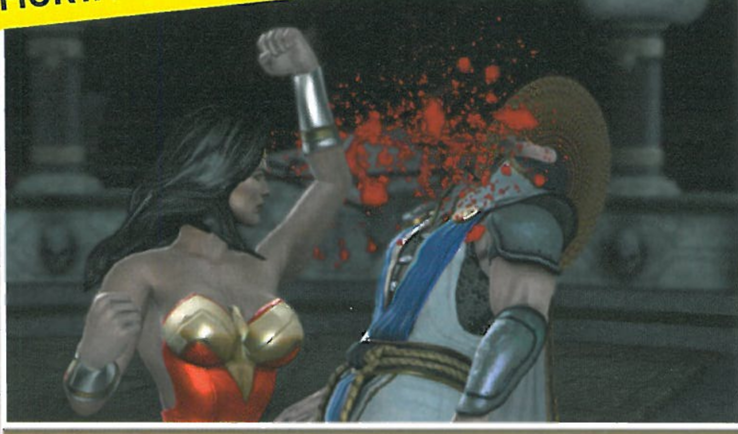
LA MASCOTA MÁS FAMOSA DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

Precedida, lógicamente, por *Mario Bros.* y por *Donkey Kong*, y ampliada en los últimos años por las secuelas de *New Super Mario Bros.* y el venidero *Super Mario Galaxy*, Nintendo ha tenido algo más de cuidado que Sega en cómo explotaba a su mascota. Aunque la imagen de Mario se ha dejado ver en juegos relativamente flojos, como en las incursiones olímpicas en compañía del erizo de Sega, la verdad es que su serie canónica, sumada a sorpresas como la saga *Paper Mario* o los spin-offs protagonizados por *Donkey Kong* o por *Wario* tienen momentos soberbios. Imprescindible para entender el videojuego, su evolución (su salto a las 3D fue sencillamente revolucionario) y sus mecánicas.

LA SAGA

- Super Mario Bros.: 1985
- Super Mario Bros. 2: 1988
- Super Mario Land: 1989
- Super Mario Bros. 3: 1990
- Super Mario World: 1991
- Super Mario Land 2.: 1992
- Super Mario 64: 1996
- Super Mario Sunshine: 2002
- New Super Mario Bros.: 2006
- Super Mario Galaxy: 2007

MORTAL KOMBAT



O sea: ¡MOOORTAAALL KOOOMBAAAATTT!

LA BÚSQUEDA DE UNA COHERENCIA IMPOSIBLE

Ya, ya sé: hay otras sagas de combate más significativas. Sin embargo, preferencias personales aparte (que prefiero *Mortal Kombat*, vamos), la mitología de esta tiene una característica, y es el intento a toda costa de que haya coherencia en las historias que cuenta. Un propósito, como saben los aficionados a los juegos de lucha, muy complicado. Con Ed Boon como eterno vigilante de que se respeten las biografías canónicas, *Mortal Kombat* es singular por cómo se ha apropiado de las limitaciones técnicas de las primeras entregas (Scorpio y Sub-Zero son el mismo personaje con los colores del traje cambiados) para, a golpe de simpáticos spin-offs, perfilar su grotesca galería de asnos.

LA SAGA

- Mortal Kombat: 1992
- Mortal Kombat 2: 1993
- Mortal Kombat 3: 1995
- Mortal Kombat 4: 1997
- Motal Kombat - Deadly Alliance: 2002
- Mortal Kombat - Deception: 2004
- Mortal Kombat - Armageddon: 2006
- Mortal Kombat vs. DC Universe: 2008

CALL OF DUTY





La guerra en todas su formas

MUTACIONES NECESARIAS PARA EL GÉNERO BÉLICO

La serie *Call of Duty* es el ejemplo perfecto de cómo un tema muy específico puede agotarse para una serie (en términos de ambientación, ya que los guiones de la saga son mínimos), y sus creadores deciden dar un golpe de timón que no solo no la arruina sino que multiplica sus posibilidades. Esto es: tras tres entregas consagradas a la Segunda Guerra Mundial, *Call of Duty* se subdivide en dos series: una dedicada a la guerra actual y otra insistiendo en la Segunda Guerra Mundial. Que se sepa, porque desde ahora puede estar ambientada en cualquier tipo de conflicto bélico. El nexo de unión es que haya acción en grupo (lógico en una recreación realista de la guerra) y la mecánica sea en primera persona.

LA SAGA

- Call of Duty: 2003
- Call of Duty 2: 2005
- Call of Duty 3: 2006
- Call of Duty 4 - Modern Warfare: 2007
- Call of Duty - World at War: 2008
- Call of Duty - Modern Warfare 2: 2009

HALF-LIFE





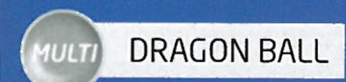
La tarta es mentira

LA SAGA MÁS IMPORTANTE DE LA DÉCADA SOLO TIENE DOS JUEGOS

Bueno, sí, dos juegos, pero su universo ha sido ampliado con una buena cantidad de expansiones y mods, a menudo iniciados en territorio no profesional. Así, *Opposing Force*, *Blue Shift* y *Decay* prolongaron la mitología de la primera entrega, a veces haciendo que el jugador asumiera el papel de los enemigos de Freeman, y el *Episodio 1* y *Episodio 2* continuaron levemente la historia de la segunda parte. Y por encima de todo ello, *Portal*, el grandísimo *Portal*, recicló la ambientación de *Half-Life* para dar vida a uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, y desde luego el mejor de la última década. Moraleja: no hace falta ser fiel al canon; es suficiente con tener dos dedos de frente.

LA SAGA

- Half-Life: 1998
- Half-Life 2: 2004



EN 1986 SE LANZÓ EL PRIMER JUEGO DE ESTA SAGA, DRAGON BALL: DRAGON DAIHIKYO.

DBZ: BUDOKAI TENKAICHI 3 EL JUEGO MÁS COMPLETO JAMÁS CREADO DE DRAGON BALL.

LA MAGIA DE

Dragon Ball revolucionó el mundo del anime y se ha asentado en los videojuegos de manera firme. Conoce los mejores de nuestra mano.

Dragon Ball es un manga creado por Akira Toriyama en el año 1984. Originalmente concebido para el papel, no tardó en trasladarse primero a una serie televisiva, más tarde a diversas películas y finalmente al mundo de los videojuegos.

Narrá las aventuras de Son Goku, un visitante que llega al Dragon World cuando es poco más que un bebé. Éste tiene unas habilidades innatas y extraordinarias para las artes marciales que usará desde entonces para proteger a los habitantes de su nuevo planeta contra todas las amenazas que aparezcan.

En contra de lo que algunos le quieran achacar, su argumento gira en torno a la superación personal y la amistad, razón por la cual la serie ha conseguido arraigar tan fuerte en la práctica totalidad del globo. Casi tan importantes como las espectaculares luchas (épicos los combates contra Freezer o Célula) son las relaciones entre los diversos personajes: Krilín, su mejor amigo; Vegeta, el gran rival que acabará siendo el mejor aliado; Son Gohan, hijo de Goku y Chichí. Un apasionante universo que podemos vivir gracias a sus videojuegos.



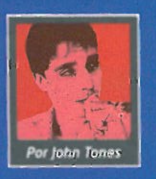
LAS CINCO CARAS DE UN SUPERGUERRERO

- Al llegar a la Tierra es un retaco con cola de mono y poca inteligencia. El apéndice le hace convertirse en simio gigante las noches de luna llena. Al crecer se casará con Chichi y concebirán a Gohan.
- Se vuelve rubio para aumentar su fuerza.

BOLA DE DRAGÓN: DESDE QUE GOKU LLEGA A LA TIERRA HASTA QUE CRECE

DRAGON BALL Z: GOKU ADULTO, DESDE RADITX, HASTA QUE ACABA CON BUU

DRAGON BALL GT: GOKU VUELVE A SER PEQUEÑO, HASTA QUE DEJA DRAGON WORLD


Por John Tones

DRAGON BALL

BOLA DE DRAGÓN

La primera etapa del manga y el anime también fue la primera que llegó al mundo de los videojuegos. Así, ya en 1986 se lanzó el primer juego de esta saga, Dragon Ball: Dragon Daihikyo. Una rareza que no llegó a salir de Japón, pero que tuvo el honor de ser el primero de más de 50 juegos basados en la obra de Akira Toriyama.
Avanzando en el tiempo nos hemos encontrado con otros muchos títulos ambientados en esta parte de la historia de Son Goku, es el caso del más que aceptable Dragon Ball Z Advance Adventure. Pero es en nuestros días cuando parece que vuelve a ganar interés esta primera parte de la historia del Dragon World. Así, recientemente nos han llegado varios títulos que tocan esta época. El último es el notable Dragon Ball: La venganza del Rey Piccolo. Pero no es el único ya que Nintendo DS tiene todavía muy recientes los excelentes Dragon Ball Z: Origins y Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans, título éste último en el que se empieza a hablar ya de la serie Z.



ATTACK OF THE SAIYANS, rol y aventura con los protas de DB.

LA VENGANZA DEL REY PICCOLO, un buen juego que analizamos en la página 120.

ORIGINS, ACOMPAÑANDO A GOKU en sus inicios.

BOLA DE DRAGÓN Z

Ésta ha sido la principal fuente de la que han bebido los juegos de Dragon Ball. Las emocionantes luchas de esta parte de la serie han sido un caldo de cultivo para innumerables juegos de lucha. De nuevo, el primer juego no logró sobrepasar las fronteras del país del sol naciente: Dragon Ball Z Kyoshu! Saiyan. Por suerte, el aumento de popularidad de la serie hizo que sí se exportaran títulos como Dragon Ball Z: Super Butoden para Super Nintendo, en el año 1993. Desde entonces el flujo de juegos basados en la licencia ha sido constante y en su mayor parte de calidad. Tal es el caso de Dragon Ball Z SuperSonic Warriors y de algunas máquinas recreativas que ni siquiera llegaron a ser portadas a las consolas domésticas. La nómina de juegos basados en esta saga es tan extensa que no podemos dejar de nombrar títulos como Dragon Ball Z Shin Butoden para Sega Saturn (y que no llegó a salir de Japón), Dragon Ball Z The Legend, también en Saturn y PSOne o los actuales Dragon Ball Burst Limit y Raging Blast que podemos encontrar en PS3 y Xbox 360.



BURST LIMIT ES UN gran comienzo para una nueva saga.

DBZ INFINITE WORLD, EL último juego de Dragon Ball en la ya vetusta PS2.

SUPERSONIC WARRIORS LUCHA AL máximo nivel en NDS

BOLA DE DRAGÓN GT

La parte de la serie más impopular, por haberse creado una vez que el autor del manga había dado por concluida su obra. Su argumento gira en torno a la necesidad de recolectar por el universo las bolas de dragón que han convertido a Son Goku de nuevo en un niño pequeño.

Los juegos basados directamente en Dragon Ball GT son muy escasos. Tanto es así que sólo podremos ver a sus personajes incluidos entre el elenco seleccionable de luchadores en aquellos títulos que han tratado de ser extensivos en su nómina de personajes. Es el caso de Dragon Ball GT: Final Bout en PSOne, del extraordinario juego de PSP Dragon Ball Z: Shin Budokai y del excepcional Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi, la opción más recomendable hasta el momento entre todos los juegos basados en la licencia.

La excepción que confirma la regla es Dragon Ball GT: Transformation, en Game Boy Advance. Un título obviable, pero correcto... Casi como la saga GT al completo.



DB FINAL BOUT, UNA exclusiva de PSOne realmente obviable.

DBZ: BUDOKAI TENKAICHI 3 El juego más completo jamás creado de Dragon Ball

DB GT TRANSFORMATION, UN un beat´em up clásico y colorido.



TOP FIVE 'BALL'

1º Dragon Ball Budokai Tenkaichi 3 (PS2, Wii)

2º Dragon Ball Z: Super Butoden 2 (Super Nintendo)

3º Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2 (Nintendo DS)

4º Dragon Ball Z: Shin Butoden (Sega Saturn)

5º Dragon Ball Z: Budokai 3 (PS2, Game Cube)



¡GANA LO ÚLTIMO DE DRAGON BALL Z!

SORTEAMOS 8 RAGING BLAST PARA 360 Y 5 VENGANZA DE PICCOLO EN WII

› Sorteamos un total de 13 juegos y 16 figuras de Dragon Ball. Participar es fácil, sólo hay que mandar un **SMS** con la palabra **MP** seguida de un espacio y la palabra clave del sorteo al que quieres participar al número **25900**.

› Si lo que quieres es una copia de Dragon Ball Raging Blast en Xbox 360 la palabra clave es **DRAGON**. Enviando tu mensaje entrarás en el sorteo de 3 ediciones coleccionista del juego y de cinco copias promociales.

› Si lo tuyo es Nintendo Wii, la palabra clave que debe acompañar a tu mensaje es **PICOLO**. Así entrarás en el sorteo de cinco copias de Dragon Ball La Venganza del Rey Piccolo para Nintendo Wii.

› Entre todos aquellos que envíen un mensaje y no resulten premiados, sortearemos 16 figuras exclusivas de Son Goku, el héroe de la serie.



La saga Imperivm mezcla la construcción de ciudades y la estrategia militar y ahora te lanza a luchar en Internet

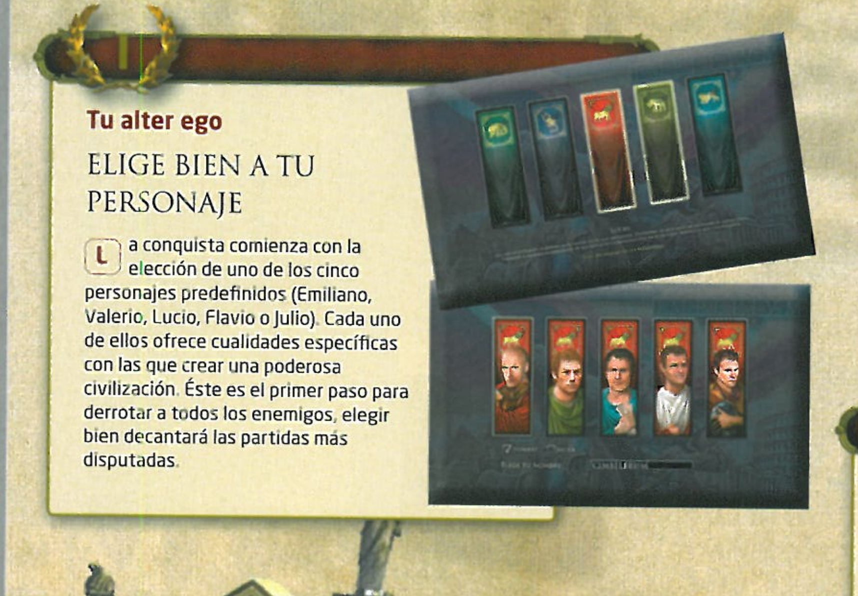
IMPERIO EN

Conquistar, destruir, gobernar... la nueva entrega de la saga Imperivm nos lleva a la época de César Augusto: "Encontré a Roma como una ciudad de ladrillos y la convertí en una ciudad de mármol".

Conquistar, conquistar y conquistar, y si nos queda tiempo, destruir, éste es el resumen de la nueva entrega de ***Imperivm Online***, un juego de estrategia en tiempo real en primera persona que está protagonizado por las grandes conquistas militares de César Augusto, que le llevan a invadir Hispania, Germania y el gran Imperio Egipcio. Emplea las armas y la experiencia adquirida, desafiando a los rivales de todo el mundo en las seis modalidades de juego en red e Internet: 40.000 denarios (gana el jugador o el equipo que atesore 40.000 denarios en el menor tiempo posible); ciudad monumental (el primer equipo que construya en su ciudad los edificios más grandiosos, saldrá vencedor de este desafío); el rey de la colina (controlar un enclave estratégico del territorio y defenderlo de tus enemigos es el desafío, un reto que dura 10 intensos minutos); el último bárbaro (acabar con todos los bárbaros es el objetivo de esta misión); la ley del más fuerte (formando equipos o de manera individual, destruir todas las ciudades enemigas parece una tarea fácil, el ganador habrá destruido a todos los contrincantes); y por último, desafío total (cada jugador elige la condición de victoria, ganando el primer equipo o jugador que destruya el último poblado bárbaro, aglutine 40.000 denarios, construya todos los monumentos o elimine a todos sus adversarios).

La acción está servida, esta vez en internet. Vini, vidi, vinci. **> *Manuel Hernando.***

VOLVEMOS A HISPANIA CON LAS GUERRAS CÁNTABRAS



I

Tu alter ego

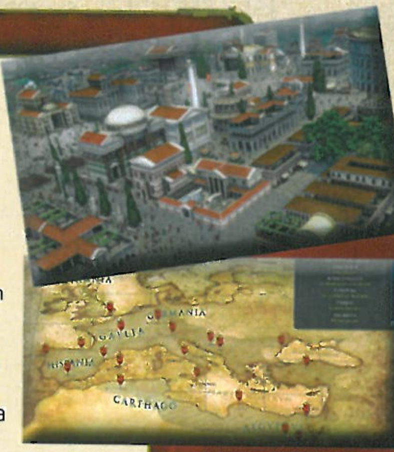
ELIGE BIEN A TU PERSONAJE

La conquista comienza con la elección de uno de los cinco personajes predefinidos (Emiliano, Valerio, Lucio, Flavio o Julio). Cada uno de ellos ofrece cualidades específicas con las que crear una poderosa civilización. Éste es el primer paso para derrotar a todos los enemigos, elegir bien decantará las partidas más disputadas.

II

Una decisión 'capital'

CIUDADES IMPERIO



Para beneficiarse de una civilización poderosa deberemos elegir entre 20 ciudades, fácil elección para plebeyos, pero los Dioses también tienen voto y comenzar con sus favores nos puede beneficiar al evitar desastres naturales y ofrecer mayores recursos. Elegir ciudad es una importante decisión, no te lo tomes a la ligera.

GUERRA

III

Recursos

ABASTECE A TUS EJÉRCITOS

Para ir a la batalla, una de las mejores opciones es tener siempre abastecidas de alimento a las tropas. Es fundamental recoger recursos y almacenarlos para evitar que los soldados estén desabastecidos. Si fallan los recursos, la guerra puede estar completamente perdida. También hay que atender a los índices de salud pública.

V

Agua

UN BIEN MUY PRECIADO

Uno de los recursos más preciados es el agua, que ayudará a prevenir las enfermedades y a mantener a la población con un buen nivel de actitud. Encontrar y defender los manantiales es prioritario para crear los acueductos que abastecerán a la ciudad de este bien. Los romanos fueron grandes ingenieros en infraestructuras de transporte y almacenaje de agua. Asegura el agua y asegurarás tu Imperio.



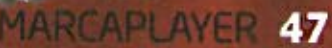
IV

Esclavos

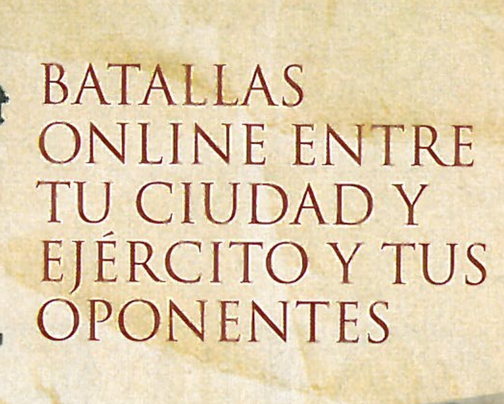
MANO DE OBRA BARATA

Los esclavos son la mano de obra más barata y útil en cualquier Imperio y conseguir este privilegio te costará pocos recursos y obtendrás muchos beneficios.
Sobre los esclavos se encuentran los plebeyos, los equites (la casta militar) y los patricios (la clase más eleveda). Cada clase requiere de unas necesidades concrétas.

NUEVOS EDIFICIOS, CIUDADES Y HABILIDADES



BATALLAS ONLINE ENTRE TU CIUDAD Y EJÉRCITO Y TUS OPONENTES



VI

Mejoras

ADQUIRIENDO CONOCIMIENTO



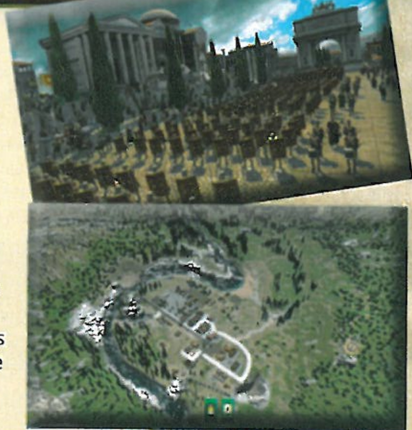


Para ser una gran civilización hay que investigar y mejorar los conocimientos en arquitectura, tecnología y tácticas militares, gracias a los puntos de experiencia ganada. Con ello se consigue optimizar los recursos de la civilización y conseguir superar a los rivales. No olvides prestar atención al árbol de conocimientos e ir aumentándolo a voluntad.

VII

Subir el nivel

TU PERSONAJE ES LA CLAVE

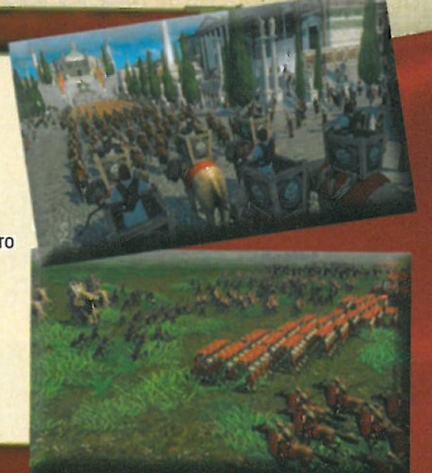


Antes de entablar la batalla con garantías en Internet, hay que pensar bien la estrategia a llevar a cabo. La experiencia obtenida y el dinero ganados en cada desafío también son muy importantes, ya que se consigue mejorar el personaje, adquiriendo mejoras en las habilidades civiles y militares. Un personaje fuerte hace más fuerte a su imperio.

VIII

Estrategia

EL CONOCIMIENTO ES PODER



Hay que conocer nuestra cultura y los recursos que tenemos a nuestro alcance: edificios, propiedades, estrategias de combate, soldados, mercenarios... Para ser el hombre más poderoso del mundo deberemos ser admirados por nuestros ciudadanos y temidos por nuestros enemigos.

IX

Trucos

LOS CÓDIGOS SECRETOS

Los espías pueden ser un arma de doble filo, por eso, qué mejor ayuda que FX Interactive, que nunca nos venderá al mejor postor. Nos muestran los códigos secretos (recursos, mejoras, habilidades, etc) para extender nuestro dominio. Esos códigos secretos nos servirán de empujón o ayuda extra a la construcción de nuestro gran Imperio. Úsalos si te atascas.



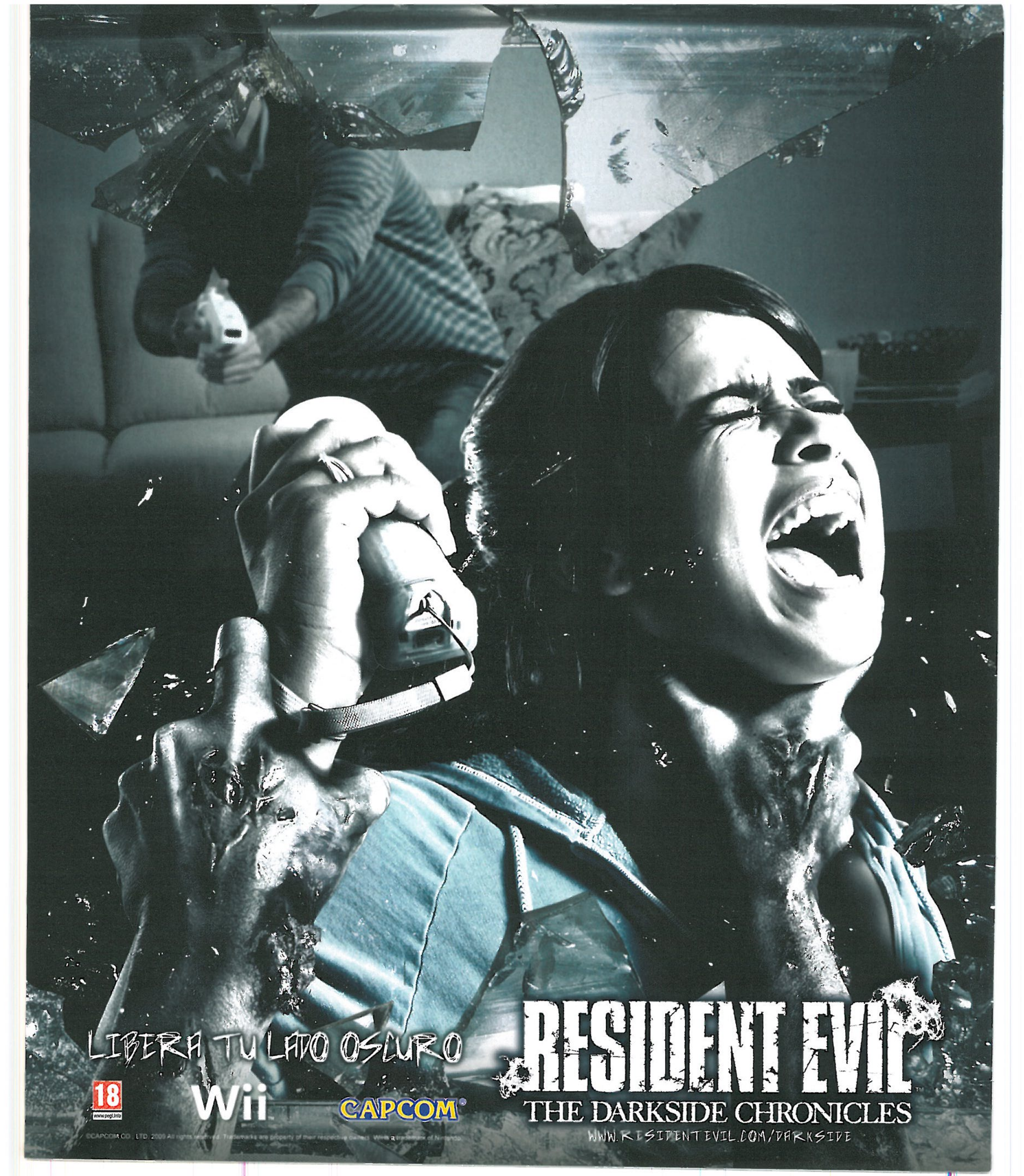
X

Comunidad

COMIENZA LA BATALLA

La experiencia es un grado y cuanto mayor sea la de nuestro personaje, mayores serán las posibilidades de salir victorioso de las batallas online. Edificios, acciones, misiones y golpes de autoridad harán subir el nivel y los puntos de habilidad. Para comenzar la conquista, qué mejor que unirse a la Comunidad FX. Allí encontrarás jugadores como tú, intentando crear el mayor de los imperios.




LIBERA TU LADO OSCURO
18
www.pegi.info
Wii
CAPCOM
RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES
WWW.RESIDENTEVIL.COM/DARKSIDE

"Salió otro caballo bermejo y al que lo montaba le fue dado el poder de quitar la Paz de la tierra..."

EL SEGUNDO JINETE


Por Mario Fdez.

En menos de un mes llegará a las tiendas ***Darksiders***, el ambicioso proyecto tras el cual se esconde el dibujante de cómics Joe Madureira. La Guerra cabalga de nuevo...

Hace unas semanas los chicos de Vigil Games, con Joe Madureira a la cabeza, visitaron Madrid para mostrarnos el aspecto de *Darksiders*, el primer videojuego de este nuevo estudio norteamericano. THQ ha apostado fuerte por este proyecto que, viniendo de la mano de uno de los más aclamados dibujantes de cómics de los últimos años, resulta un valor seguro.

Darksiders es un beat'em up que pretende destacar dentro de este género tan manido, al menos con una ambientación espectacular, un diseño sobresaliente y una premisa que, en principio, nos llama mucho la atención.

En el juego tenemos que tomar el papel de Guerra, uno de los cuatro jinetes del Apocalipsis, que tendrá que intentar sofocar un desaguisado celestial de proporciones bíblicas.

Vastos niveles para explorar sobre una Tierra devastada, cientos de demonios a los que eliminar y miles de almas que recolectar para mejorar el nivel, las habilidades y las armas de nuestro personaje. Todo ello con un apartado técnico que nos ha cautivado y con una jugabilidad endiablada. Estamos convencidos de que estamos ante uno de los mejores títulos para principios de año. Acción y golpes apocalípticos para dar la bienvenida al 2010.

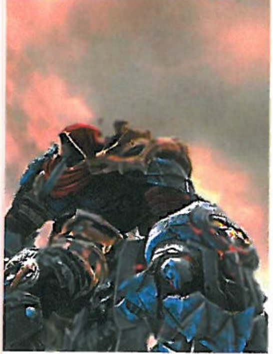

A MEDIDA QUE AVANZA el juego iremos recopilando mejor armamento.


NUESTRO CABALLO, RUINA, NOS servirá para recorrer los enormes niveles.


EL DISEÑO DE LOS personajes ha salido de los lápices del genial Joe Madureira.

ANÁLISIS Y SORTEOS, EL MES QUE VIENE

No te pierdas la revista del mes que viene, porque en ella incluiremos un extenso análisis de *Darksiders*. Pero, además de contaros todos los secretos de este impresionante título, os ofreceremos un irresistible concurso con material exclusivo del videojuego de Vigil Games. ¿Quiéres participar? ¡Pues corre al quiosco!





LOS ENEMIGOS FINALES PROMETEN ser muy grandes y dar mucha guerra.

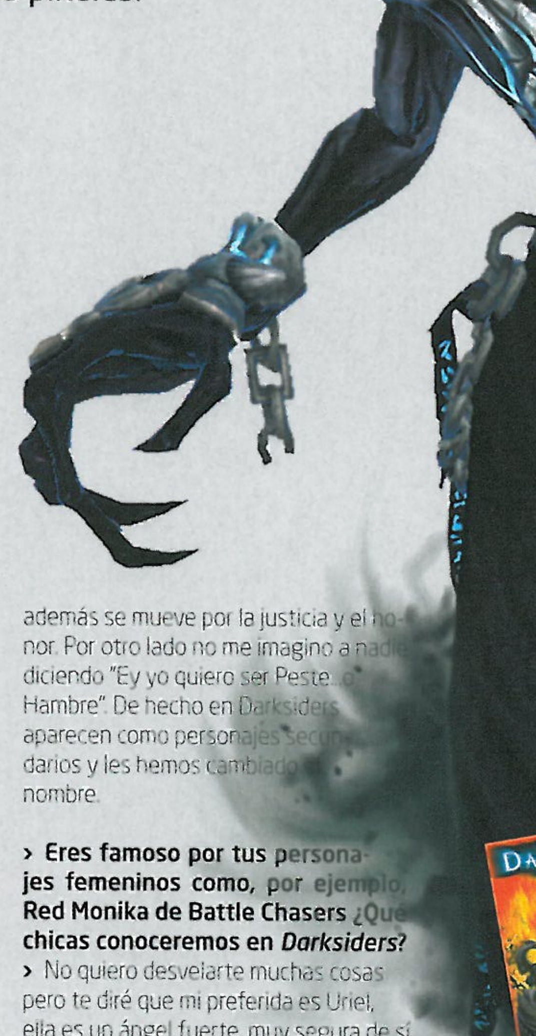


LOS DEMONIOS, PERO TAMBIÉN los ángeles, nos pedirán cuentas.

ENTREVISTA CON JOE MADUREIRA

Joe: 'el quinto jinete'

El genial artista que se esconde tras *Darksiders* nos cuenta cómo ideó el videojuego y por qué se ha pasado del mundo de los cómics al de los píxeles.



› ¿Cómo se te ocurrió la idea para hacer este juego?

› Tras unas reuniones que no nos llevaron a ninguna parte, se me ocurrió la idea de hacer un videojuego sobre los cuatro jinetes del Apocalipsis en el que no sólo tuvieses que luchar contra demonios sino también contra ángeles.

› Si el juego va sobre los cuatro jinetes del Apocalipsis ¿Por qué sólo controlamos a uno de ellos? ¿No hubiese sido interesante hacerlo multijugador?

› ¡Sí! Pero a pesar de que se trataba de una idea excepcional con la que todo el equipo estaba de acuerdo, teníamos que ser realistas. Hablamos del primer juego de la compañía y era una idea demasiado ambiciosa, aunque no la descartamos para futuras secuelas, si es que *Darksiders* gusta y podemos hacerlas.

› ¿Fue fácil para ti pasar del mundo de los cómics al de los videojuegos?

› La verdad es que sí porque siempre he jugado a videojuegos. Entiendo bien el lenguaje con el que funcionan, además es algo que me apetecía mucho. La única diferencia es el trabajo en equipo -dibujar cómics es una actividad muy interior y solitaria- y el horario, teniendo siempre objetivos que cumplir para una fecha concreta.

› ¿En qué te has inspirado para crear el mundo de *Darksiders*?

› Por lo general me encanta el mundo de la fantasía, concretamente en autores como Arthur Adams o Larry Elmore y también el cómic manga. Trabajar en *Darksiders* ha sido genial porque me encanta dibujar monstruos, de hecho, podría pasarme todo el día dibujando monstruos y enemigos. Es lo más divertido del mundo.

› ¿De los cuatro jinetes, porqué has elegido a Guerra como protagonista principal?

› Es el más adecuado para un videojuego porque lucha, tiene armadura y armas y además se mueve por la justicia y el honor. Por otro lado no me imagino a nadie diciendo "Ey yo quiero ser Peste... o Hambre". De hecho en Darksiders aparecen como personajes secundarios y les hemos cambiado el nombre.

› Eres famoso por tus personajes femeninos como, por ejemplo, Red Monika de Battle Chasers ¿Qué chicas conoceremos en *Darksiders*?

› No quiero desvelarte muchas cosas pero te diré que mi preferida es Uriel, ella es un ángel fuerte, muy segura de sí misma. Es curioso pero ahora que lo pienso, la mayoría de los enemigos son monstruos femeninos, no sé muy bien que puede significar eso... Supongo que nada bueno. (Risas)

› ¿Has pensado en hacer un videojuego basado en Battle Chasers?

› Por supuesto que sí, de hecho, una vez estuve a punto de empezar con él. Fue cuando me compraron los derechos de Battle Chasers para hacer una película y yo iba a encargarme del videojuego. Sin embargo, antes teníamos que esperar para hacer el guión y todo eso. Al final la película no salió adelante y me devolvieron los derechos, por lo que todo se quedó en nada. No obstante no me imagino a otra gente trabajando con Battle Chasers que no sea Virgil Games o yo mismo.

› ¿Y qué hay de los cómics? ¿Has pensado en volver algún día?

› Es muy probable que tenga que hacer un cómic de *Darksiders* el año que viene pero sí, creo que volveré cuando tenga algo que contar o me ofrezcan un proyecto lo suficientemente interesante, aunque de momento prefiero los videojuegos.





Embárcate en una nueva aventura con

LINK Y LA PRINCESA ZELDA



¡Viaja con Zelda!



¡Conoce nuevos personajes!



¡Enfréntate a poderosos enemigos!

¡Utiliza el stylus para moverte, tomar notas, resolver puzles y mucho más!

¡Nuevos y exclusivos ítems que podrás controlar soplando en el micrófono!



¡Blande tu espada!



¡Controla a Espectro!



¡Toca la flauta de Pan!



¡Crea un remolino!







NINTENDO DS™

www.spirittracks.es

25900 MARCA PLAYER DIRECTO



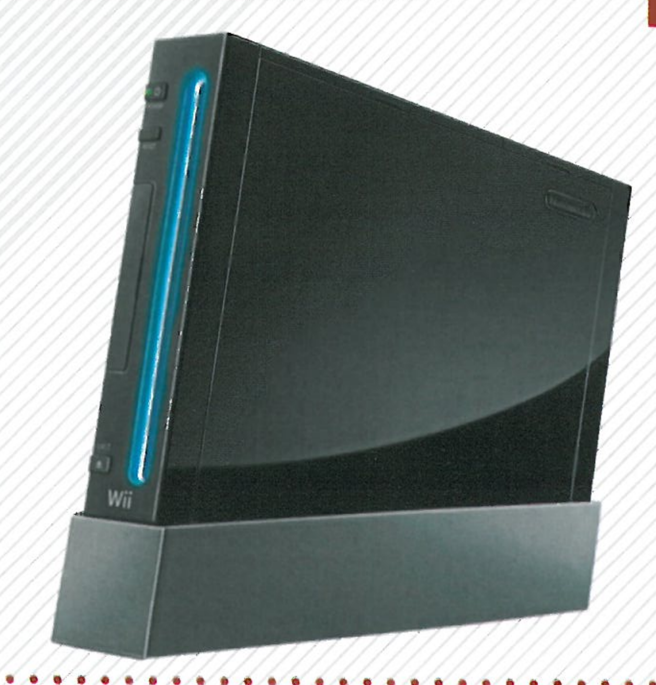
A partir de ahora, el número de teléfono 25900 es el teléfono para concursar en todas las promociones de Marca Player. (Coste del SMS: 1,39 euros, impuestos incluidos). Los nombres de los ganadores no se publicarán en Marca Player; se contactará con los ganadores, de manera privada, a través de su número de teléfono; el envío de los regalos se realizará por correo ordinario (excepto mercancía de gran valor, como videoconsolas, etc.) El envío de los premios sólo se realizará una vez. Si los envíos son devueltos no volverán a enviarse.

WII

MP BLACK

REGALAMOS UNA WII NEGRA

› Si quieres llevártela, envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP BLACK**.



IPHONE

MP ZEISS

GAFAS ZEISS CINEMIZER

› Marca Player y Zeiss te dan la oportunidad de multiplicar las opciones multimedia de tu iPhone o iPod. Disfruta de tus películas o videojuegos, como si estuvieras en el cine, con estas gafas Zeiss Cinemizer Plus que sortemos entre todos nuestros lectores. Si las quieres envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP ZEISS**.



MP BATTLE

PS3

50 BETAS DE BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

› Tenemos 50 códigos para descargar la beta de Bad Company 2. Manda MP BATTLE al 25900.

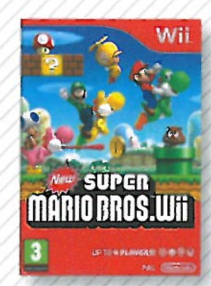


MP MARIO

WII

5 COPIAS DE NEW SUPER MARIO BROS. WII

› Llévate uno de los 5 New Super Mario Bros. Wii que sorteamos. Envía MP MARIO al 25900.



MP FUTBOL

WII

5 ESCUELA DE CAMPEONES: FUTBOL

› Llévate uno de los cinco Escuela de Campeones: Fútbol para Wii. Manda MP FUTBOL al 25900.



MP PICCOLO

WII

5 DRAGON BALL REVENGE OF KING PICCOLO

› Llévate uno de los 5 Dragon Ball Revenge of King Piccolo para Wii. MP PICCOLO al 25900.





MP FUTBOL

XBOX 360

PREMIOS DRAGON BALL RAGING BLAST

› Para acompañar al 'pedazo de reportaje' sobre Bola de Dragón que nos hemos marcado este número,

Namco Bandai os regala: **3 Ediciones Especiales DBZ: Raging Blast** para Xbox 360, **5 copias DBZ: Raging Blast** para Xbox 360 y **16 figuras** de los personajes del juego.

¿Quieres llevarte alguno de estos regalos? Pues envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP DRAGON**.



MP SAPPHIRE

PC

SAPPHIRE HD 5770 1GB

› Sorteamos entre todos nuestros lectores una tarjeta gráfica Sapphire Ati Radeon HD 5770 de 1 Gb. Si te la quieres llevar a casa sólo tienes que enviar un **SMS** al **25900** con el texto **MP SAPPHIRE**.



MP KISS

PS3, PS2, WII

GANA EL HACHA DE GENE SIMMONS

› ¿Te gustan los KISS? Pues este concurso te interesa. Sorteamos tres impresionantes réplicas del bajo de Gene Simmons, el carismático bajista de los Kiss, compatibles con todas las entregas de Guitar Hero y Rock Band. Sorteamos una copia para PS2, otra para PS3 y otra para Wii. El bajo-hacha de Simmons incluye un autógrafo y una serigrafía del bajista de lengua sangrante.

¿Quieres llevarte uno? Pues envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP KISS**.







MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué, ya visto el videojuego, no hay nada que no pinte horrorosamente mal en Avatar.

Expogamer 2009, los dias 12 y 13 de diciembre en Mercamadrid. ¡Torneos, mercadillo, la repanocha!



JOHN TONES
El responsable de todo esto

TODO ES RELATIVO

Últimamente ando enganchado a *Ludum Dare*. Es un concurso para programadores independientes a quienes se les da un tema escogido por votación popular y un plazo de 48 horas para entregar sus juegos. Los resultados son peculiares: no hay tiempo para pulir el apartado gráfico, así que se opta por el minimalismo o, directamente, la abstracción. Lo que se pule y se considera esencial es la mecánica de juego. Hay veces en que los resultados muestran puntos que disparan líneas, sin ni siquiera sonido, pero con algún giro o innovación en el gameplay que los hace arriesgados, divertidos, frenéticos, reflexivos o todo ello a la vez, que es mucho más interesante.

Ludum Dare es, por tanto, el reverso en positivo de lo que sucede en el mainstream. En el lado oscuro del mercado masivo, los grandes éxitos son juegos cuya mecánica se resume en un par de palabras ("FPS de la Segunda Guerra Mundial", "acción en tercera persona con cobertura"), o bien los gameplays son de tal mediocridad que se nos sepulta en una avalancha de capturas trucadas, esperando que luego no nos quejemos cuando ese Triple A del que tanto se ha hablado no es más que un *Devil May Cry VII*. Entiendo que el mainstream sea conservador y poco amigo de los riesgos. Y bien enfocado, ningún problema con eso: *Gears of War, Uncharted, God of War* son buenos juegos destinados al éxito masivo. Pero cuando uno se sumerge en los abismos de los juegos independientes y se topa continuamente con innovación, ideas revolucionarias y amor por el riesgo... es inevitable un regusto amargo.

LA BOLA DE CRISTAL DEL ABUELO

¿HACIA QUÉ FUTURO VAN LOS JUEGOS?

No hay más que ver los juegos que se hacían en el 2000 para tener claro que ni de broma podemos adivinar cómo estará la industria dentro de diez años. Pero probemos.

La industria es relativamente impredecible: si hace un lustro nos hubieran hablado de Wii y, sobre todo, del público de Wii, nos habría dado un ataque de risa. ¿Sin mandos? ¿Juegos para todos los públicos? ¿Un periférico para hacer pilates rivalizando en ventas con los shooters de la Segunda Guerra Mundial? ¡Anda ya! Y ya veis...

Lo que sí es más sencillo de predecir, salvo agradables sorpresas que lleguen de la zona 'indie' o de francotiradores del mainstream como Valve, es por dónde van a ir los tiros visuales. Y eso que aún tenemos que ver cómo el hiperrealismo avanza técnicamente en los videojuegos. Llegaremos a ver, en esta década que viene, a monigotes indistinguibles de personas reales que, por desgracia, tendrán líneas de diálogo propias de un gorila dipsómano. Tendremos problemas con el Uncanny Valley (ver cuadro) y quizás se invente un sistema para replicar la primera persona del singular más fiel a la realidad que los ya muy codificados gameplays de los 'first-person scooters'.

MODERN WARFARE 2

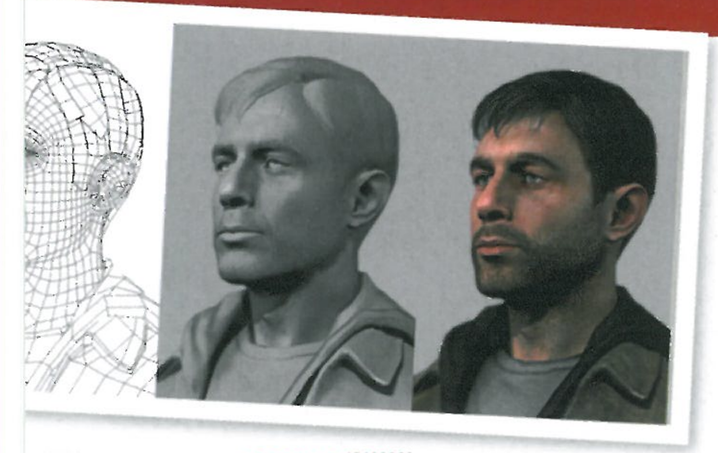
EL MARAVILLOSO MUNDO DE LAS FRANQUICIAS

Nada parece indicar que la fiebre por las franquicias con números disparatados (¡*Modern Warfare 2* es lo mismo que *Call of Duty 5*!) vaya a remitir. Alguien debería caer en la cuenta que el éxito garantizado de una campaña navideña no garantiza la supervivencia a largo plazo, sobre todo cuando llega el momento de renovar esas franquicias (sí, EA, te hablo a ti), pero en fin, ellos verán...

El hiperrealismo traerá problemas, empezando por el Valle Asombroso, y siguiendo por el hecho de que cuando se llegue a un tope... ¿qué? Y esa es la auténtica incógnita del futuro de los videojuegos: cuando lo visual no pueda ser más realista, ¿nos encontraremos con un medio que se da cabezazos con un muro por no poder progresar en lo creativo, o pasará como en la pintura y la literatura, y comenzarán a aparecer corrientes visuales que desprecian el realismo? Porque en ese caso, este sí que va a ser un sitio interesante donde estar... ■



Lego Rock Band: decaen los musicales. Para empezar: ¿quién cree que "We will rock you" es una buena idea?



HEAVY RAIN

EL INCIPIENTE DRAMA DEL UNCANNY VALLEY

El Uncanny Valley o Valle Sorprendente es un curioso efecto derivado de las réplicas hiperrealistas de la realidad. ¿Sabéis ese momento en el que el típico androide japonés que parece una colegiala mesmerizada da grima? Juegos como Heavy Rain tendrán que combatirlo. La solución, un filtro artístico que distancie los gráficos de la realidad. Pero... ¿está dispuesta la industria?



UNCHARTED 2

EMPEZAMOS A ECHAR DE MENOS LA IMPERFECCIÓN

¿A cuánta gente habéis oido decir que *Uncharted 2* es un juego perfecto técnicamente pero que bueno... que ahí está... poco más?. Preparaos para más de esto: juegos cada vez más impecables técnicamente y, a la vez, cada vez más desalmados.

SÚPER MARIO BROS WII

LA INFABILIDAD DE UN CLÁSICO DE TODA LA VIDA

Hablamos de ello con más detalle en un reportaje de este mismo número de Marca Player, pero conforme los juegos antiguos son más anticuados, más sensación de renovación puede dar al espectador el rehacerlos. Nos parece bien, para nostálgicos como nosotros... excepto cuando se hace maquiavélicamente.

Y DALE TITULITOS

MÁS HORRORES NOMINATIVOS

Se han filtrado un par de títulos de EA para 2010: *GunHead* y *Dark Space*. Debe ser una broma. El primero, bueno, basta ya de títulos que suenan a películas filipinas de acción, sobre todo cuando esas películas... ¡son mejores que los juegos! Del segundo hay quien dice que debe ser la secuela de *Dead Space*. Nada me gustaría más que un juego se llamara *Dead Space: Dark Space*, pero la realidad es mucho más aburrida, y posiblemente sea un título completamente serio. Y lo dice alguien cuya película favorita es Humanoides del Abismo. A ver si consiguen superar el precedente: un juego estupendo con un título que hace bostezar. ■

LOS 50 MEJORES JUEGOS

UNA LISTA QUE NO DA GANAS DE LLORAR

Destructoid.com, nuestro blog de noticias favorito, ha hecho una lista de los cincuenta mejores juegos de la década. Y no da ganas de arrancarse los ojos con unos tizones ardiendo. Atención a los diez primeros: Resident Evil 4, Super Mario Galaxy, Valkyria Chronicles, Diablo II, Beyond Good & Evil, God of War II, Portal, Mother 3, Half-Life 2 y, coronando la lista, Shadow of the Colossus. De acuerdo, es una lista relativa, pero vaya, ni franquicias vomitivas, ni éxitos de temporada. Suscribiría la lista si Portal estuviera más arriba... y God Hand en la cumbre.. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



SAW PS3

EL LOCO DE LOS ENGRANAJES

No va a entrar en la lista de lo mejor del año, pero Konami ha conseguido replicar la estética de las pelis y adaptarla a una mecánica de puzzles y acción. Muy, muy majo.

GTA CHINATOWN PSP

MANDANGAS PORTÁTILES

Aunque se nota que la versión primordial es la de DS, la adaptación a PSP es más que correcta, y la pantalla panorámica, una gozada. Let's be quinquis!!



CRITTER CRUNCH PSN

TAN BONITO COMO VOMITAR UN ARCOIRIS

El puzzle del mes es este disparate exclusivo de la Store que gráficamente recuerda a nada menos que a Miyazaki, pero con un giro hacia lo grotesco francamente divertido.

INDIANA JONES COM64

Que nadie pregunte cómo demonios he acabado este mes rejugando a este título que en su día nos impactó por los gráficos de tamaño demencial que ocupaban toda la pantalla.

DUNGEON PC

Lo que decía de las maravillas de Ludum Dare. Este frenesí plataformero del grandísimo Cactus es pura gloria retro. Descárgalo en *www.superfundungeonrun.com/dungeonv2.zip*

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



NIVELES ALEATORIOS

Os adelanto una fiebre que ya está haciendo furor entre los juegos de factura indie y que no me extrañaría que, como sucedió con las 'tower defense', acabe dando el salto al mainstream: la generación aleatoria de niveles. De momento ya hay un juego previsto para XBox Live Arcade, *Spelunky*, que es un plataformas con niveles distintos en cada partida. Otro ejemplo al que habréis jugado: el soberbio *Canabalt*. Lo gracioso es que este sistema de generación aleatoria tiene una larga tradición en los videojuegos, en el subgénero de los rogue-likes, llamados así por el fundacional *Rogue*, programado en 1980 para ordenadores personales y considerado la primera aventura gráfica. Hablaremos con detalle de él y de su peculiar estilo gráfico en un próximo Mondo Viejuno, pero quedaos con el dato: las próximas tendencias de la industria se inventaron en 1980. Reflexión sobre el tema y redacción de mil palabras para la próxima clase.

Continue [y/n]

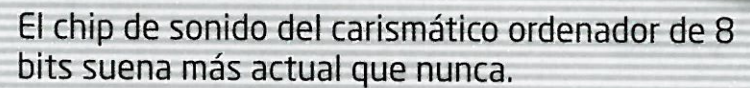
A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

CLÁSICOS DE ATARI
Juega gratis (y de forma oficial) a unos cuantos clasicazos: Asteroids, Adventure, Battlezone, Lunar Lander, Crystal Castle y Yar's Revenge. En *www.atari.com/arcade*.

LO RETRO ES MODERNO
Iniciamos una nueva serie: juegos indie que replican gráficos y mecánicas clásicas. Hoy, un juegazo que menciono arriba y que no quiero que se le escape a nadie: Canabalt (*adamatomic.com/canabalt*).

COMMODORE 64: EL CRUJIR

SID VICIOUS!!!



El chip de sonido del carismático ordenador de 8 bits suena más actual que nunca.

El nombre completo es MONS Technology 6581/8580 Sound Interface Device, pero siempre se le ha conocido como SID, el chip de sonido del Commodore 64: uno de los elementos que convirtieron al añorado ordenador personal en el más vendido del mundo. El SID tenía un sonido único, un crujido tembloroso que no solo podía generar unos ritmos implacables y frenéticos, simulando tres voces simultáneas, sino que también era perfecto para melodías de ambientación, al estilo de una banda sonora de película.

Por eso, juegos como *International Karate+* o los que precisaban una ambientación de misterio son más memorables a los de las versiones para Spectrum o Amstrad: todo estaba en el sonido. Originariamente, el SID iba a tener 32 voces simultáneas: por suerte no lo consiguieron, o a los jugadores de la época nos habría estallado la cabeza. La calidad sonora del SID está relacionada con las primeras manifestaciones de lo que hoy se conoce como 'demoscene', y con la aparición de los primeros nombres propios en la composición de bandas sonoras: Rob Hubbard (*IK+*, *Monty on the Run*), Martin Galway (*Wizball*) o Chris Hülsbeck (*The Great Giana Sisters*), que son hoy venerados y homenajeados como piezas elementales para la construcción del fondo sonoro de toda una época. Todo gracias a un minúsculo chip.





GHOSTS'N GOBLINS, THE LAST Ninja, The Great Giana Sisters... juegos de otra época en los que lo primero que viene a la cabeza al rememorarlos es la banda sonora.



OCEANOS DE CHICHARRA
Un trabajo que nadie recuerda con justicia, pero que, debido a los abundantes tiempos de carga de los 8 bits, más de un jugador tiene grabado a fuego la música de las pantallas de carga de los juegos de Ocean. Son cinco distintas y las compusieron Martin Galway, Peter Clarke y Jonathan Dunn.




18
www.pegi.info




PS3


PlayStation Network




XBOX 360


XBOX LIVE


Developed by PLATINUMGAMES INC


SEGA
www.sega.es

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen



SIGILO A CUATRO MANOS

Mientras devoramos nuestros muñones esperando la reaparición de Sam Fisher, os contamos los secretos de los modos cooperativos del nuevo *Splinter Cell*.

Después de un retraso que dura ya varios años, un rediseño y hasta un replanteamiento total de todo el juego, parece que en el primer trimestre de 2010 llegará por fin a las tiendas *Splinter Cell Conviction*, el esperado regreso de Sam Fisher. Ya os contamos hace unos meses, tras un primer contacto con el juego, el aspecto que mostraba la campaña para un jugador, donde pudimos ver a un Sam Fisher más brutal que nunca, embarcado en la búsqueda del asesino de su hija. Hace unas semanas, mientras esperábamos a contar con una beta jugable para avanzaros todos los detalles de este esperado título, Ubi Soft nos invitó a un evento en París donde desvelaba otro punto fuerte del juego: sus modos multijugador.

Caña en cooperativo

El equipo de desarrollo de *Splinter Cell Conviction* está especialmente orgulloso del apartado multijugador del juego, y así nos insistió en nuestra visita relámpago a París. Una vez desarrollada la experiencia para un jugador, el equipo se planteó utilizar el mismo concepto de juego, todas las mejoras en su jugabilidad, para crear una experiencia que se apoya en la importancia del modo cooperativo. Los nuevos pilares en los que se basa la jugabilidad »

UNA CAMPAÑA EXCLUSIVA Y DOS NUEVOS PERSONAJES PARA DISFRUTAR EN MODO COOPERATIVO

360 PS3 PC

Splinter Cell Conviction

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubi Canada**
Editora: **Ubi Soft**

Precio: **No revelado**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

DAR COBERTURA A LAS acciones de nuestro compañero es fundamental para avanzar.

EL AGENTE RUSO KESTREL es el de las lucecitas rojas en un ojo.

» de *Conviction*, que pudimos ver en aquel avance de la campaña, son, por ejemplo, las nuevas acciones de 'marcar y ejecutar', los brutales interrogatorios que despliega Sam, la 'última posición conocida' (allá donde acudirán los enemigos a buscarnos y que queda marcada con una especie de 'fantasma') o los textos de objetivos que se proyectan en las paredes. Todos estos nuevos conceptos añadidos a la mecánica de infiltración clásica de *Splinter Cell*, se aprovechan al máximo también en los modos cooperativos que han creado los chicos de Ubi Soft.

Pero lo fácil hubiera sido adaptar los mapas de la campaña individual y ofrecerlos para partidas en cooperativo (que también lo han hecho), pero no se han quedado ahí, sino que han creado una campaña completamente nueva (con nuevos personajes, nuevos mapas, nuevas misiones...) que se juega, en exclusiva, con dos jugadores en modo cooperativo. Esta campaña lleva el nombre de 'Prólogo', precisamente porque la historia que desarrolla es una especie de precuela de

Recompensas

PERSONALIZA A TU ESPÍA

El juego incluirá un sistema de puntos que se irán ganando a medida que resolvamos situaciones o eliminemos objetivos con el mayor sigilo posible. Estos puntos se irán acumulando tanto en los modos multijugador como en los modos de un sólo jugador. Los puntos servirán para acceder a mejoras para nuestro personaje.

Estas mejoras que podemos adquirir irán desde el equipo (como accesorios para nuestras armas, mejor munición o mejores gadgets para equiparnos) hasta un montón de opciones de personalización de nuestro personaje. Esta vez podemos vestir a nuestro espía con todo tipo de uniformes y pieles, añadir mejor camuflaje y todo tipo de accesorios, etc. Así, en nuestras partidas cooperativas o en el modo Face-Off, los jugadores con los que compartamos vicio verán lo guapo que tenemos a nuestro soldado.

Un sistema de recompensas que agradecerán los fans del juego.



Nuevos personajes

DOS AGENTES, UNA MISIÓN

Los dos nuevos personajes que aparecerán en el prólogo cooperativo de *Conviction* y que expandirán la historia de la saga son el agente estadounidense Daniel Robert, un 'Splinter Cell' de Third Echelon que actúa bajo el nombre en clave Archer. Su compañero de misión será el agente ruso Mikhail Andreyevitch, un agente de la agencia de inteligencia rusa Voron conocido por su nombre clave, Kestrel. Los dos espías tienen que trabajar codo con codo para recuperar unas cabezas nucleares extraviadas sobre suelo ruso. La campaña cooperativa desvelará una historia que será clave para entender el desarrollo del modo principal, la historia de Sam Fisher en esta nueva entrega. Una buena idea que añade algo de aire fresco a la saga, algo de lo que ya estaba necesitada, desde luego. Una campaña en modo cooperativo que dará que hablar y que jugar.

UNO ENTRA EN UNA SALA Y AGARRA A UN ENEMIGO, EL OTRO LE CUBRE

Doble efectividad

SIGILO POR DOS

Lo más atractivo de esta campaña exclusiva para ser disfrutada, mano a mano, por dos jugadores es que, a pesar de estar diseñada para dos, no pierde ni un ápice de las exigencias de sigilo e infiltración que siempre han caracterizado a *Splinter Cell*. Aquí lo importante es combinar las habilidades de sigilo de ambos espías, así como los gadgets (gafas de visión nocturna, térmica, bombas de humo o eléctricas...) y el armamento de cada uno. Como siempre, al entrar en cada localización hay que pararse a pensar cómo resolver la situación de manera efectiva, rápida y silenciosa. Lo que ocurre es que aquí las posibilidades se multiplican, ya que contamos con dos personajes para repartirse el trabajo, ofrecer coberturas, eliminar a la vez a un par de enemigos, etc. Las opciones de 'marcar y ejecutar' o los interrogatorios ganan en diversión cuando se hacen entre dos. En los interrogatorios, por ejemplo, uno puede hacer de poli bueno y otro de poli malo. Bueno, en realidad lo único que permite es turnarse y descansar los nudillos.


LAS COBERTURAS VUELVEN A ser claves en el juego, para no ser visto o protegerse de una explosión.



los acontecimientos que Fisher protagonizará en la campaña individual. El juego nos coloca en situación: cuatro cabezas nucleares rusas han sido robadas y deben ser recuperadas antes de que se vendan en el mercado negro. Para ello Third Echelon y su homóloga rusa, la agencia Voron, deben trabajar juntas para recuperar tan peligrosa mercancía. Ambas organizaciones envían a sus mejores agentes a la zona: el agente estadounidense Archer y el agente ruso Kestrel. Ambos (nuestros dos personajes jugables en cooperativo) se embarcarán en una misión que requiere su cooperación y habilidades combinadas. Y esta es la clave, porque cada uno de los niveles necesitarán que los dos jugadores combinen a la perfección sus habilidades de sigilo, sus gadgets, sus armas, etc.

En el nivel que tuvimos ocasión de jugar de este modo Prólogo, descubrimos un buen número de detalles interesantes en el 'gameplay'. Por ejemplo, la técnica de marcar y ejecutar aquí se vuelve doble y combinada. Es decir, ambos jugadores marcan a un enemigo (cada uno a uno) y los ejecutan de forma sigilosa y simultánea. Esto elimina la posible reacción de alarma de alguno de ellos. Otro elemento es la posibilidad de curar a tu compañero cuando este ha caído abatido, o rescatarle si un enemigo lo ha inmovilizado (aquí hay que tener puntería y eliminar al soldado enemigo de un tiro certero sin dar a nuestro colega). Decidir, entre los dos jugadores, la estrategia a seguir en cada habitación, en cada misión, es fundamental para el éxito de la misma. Uno tendrá que entrar por la puerta principal, ayudado de alguna granada de humo, mientras otro trepa por los conductos de ventilación superiores y le cubre eliminando enemigos desde »

» arriba, por ejemplo. Las maneras de resolver una situación son muchas y muy variadas, pero eso queda a la elección de cada pareja de jugadores.

Este modo Prólogo contará con 4 localizaciones completamente exclusivas y, según aseguran sus desarrolladores, añadirá de 5 a 6 horas de juego adicional. Todo un regalo para vivir acompañado de algún amigo, en casa, o a través de Xbox Live, y en cualquiera de los tres niveles de dificultad disponibles.

Misiones para compartir

Como ya os hemos avanzado, además de la nueva campaña exclusiva para juego en cooperativo, 'Prólogo', los chicos de Ubi Soft también han creado otro modo de juego llamado 'Deniable Ops Missions', que permite volver a jugar sobre los mapas de la campaña individual (además de dos nuevos mapas exclusivos) con cuatro diferentes modalidades de juego (Hunter, Last Stand, Infiltration y Face-Off). Estas misiones pueden ser disfrutas tanto por uno como por dos jugadores, excepto el último modo (Face-Off) que es exclusivo para dos contendientes.

El modo Hunter nos coloca en un mapa que hay que barrer de enemigos de forma muy cautelosa, para que estos no activen las alarmas y acuden refuerzos. El modo Infiltration nos invita a eliminar a todos los enemigos de un área concreta sin ser detectados. En el modo Last Stand tenemos que proteger unas cabezas nucleares de las constantes oleadas de enemigos que intentarás destruirlas. Por último, el modo Face-Off, exclusivo para dos jugadores, es un modo versus, espía contra espía, pero con decenas de enemigos controlados por la Inteligencia Artificial que se cruzarán en nuestro camino. Aquí se consiguen puntos por eliminar enemigos controlados por la máquina, a los que se suman los puntos por eliminar a nuestro contrincante humano.

DISFRUTA EN LOS MAPAS DE LA CAMPAÑA CON NUEVOS MODOS DE JUEGO

En general, una experiencia multijugador (o para disfrutar sólo en el caso de los tres primeros modos de las misiones) que expandirá la experiencia de esta prometedora nueva entrega de *Splinter Cell*. ■



MIENTRAS ESPERAS LA AYUDA de tu compañero, puedes seguir disparando.



INTERROGAR DE MANERA VIOLENTA estará a la orden del día.



CADA UNO PUEDE DEDICARSE a eliminar amenazas de diferentes zonas.

LOS DOS AGENTES TENDRÁN que accionar a al vez aperturas de puertas, colocar explosivos...

PC 360 PS3 KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

"ASESINOS POR EL MUNDO: SHANGHAI"

Por cortesía de IO Interactive, Eidos y Koch Media viajamos hasta Copenhague para ver en primicia la primera versión jugable mostrada a los medios de Kane & Lynch 2: Dog Days. En pocas palabras: será tan real que dolerá.

Si existe un único título que, durante la actual generación, ha sido duramente juzgado por las críticas por su modesto motor gráfico mientras en los otros apartados ha destacado sobremanera, ese fue *Kane & Lynch*. Los creadores de la saga *Hitman* supieron aprovechar el potencial de Xbox 360 y PS3 para contar una historia al más puro estilo cinematográfico y plantear un original sistema de juego cooperativo... aunque su motor gráfico, que en sus versiones para PS2 (con *Hitman* como principal estandarte) hizo furor, no hacía justicia a los demás apartados del juego.

El grandísimo argumento del primer *Kane & Lynch* nos presentó a dos auténticos anti-héroes que son rescatados de la cárcel el mismo día de su ejecución por "Los Siete", un grupo de mercenarios, con el objetivo de que Kane (uno de los miembros del grupo, por otra parte) les

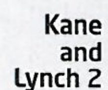


LAS SITUACIONES DEL JUEGO pondrán al límite el recalcitrante carácter de Lynch.

SU ESTILO VISUAL HA SIDO DENOMINADO "VIBE" Y ES INCREÍBLEMENTE REALISTA

EL ARGUMENTO GIRARÁ EN TORNO A LYNCH EN ESTA NUEVA ENTREGA





Kane and Lynch 2

Género: **Shoot'em-up**
Desarrolladora: **IO Interactive**
Editora: **Koch Media**
Precio: **No revelado**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



LYNCH TOMARÁ EL TESTIGO de Kane en lo que respecta al papel protagonista en K&L2.







LOS ENEMIGOS SE OCULTARÁN y atacarán de forma muy realista gracias a su avanzada I. A.



SI ERES ABATIDO, PODRÁS atacar a tus enemigos desde el suelo y ocultarte para recuperar energía.

devuelva algo que les pertenece. La calamidad parece perseguir a nuestros dos protagonistas durante todo el transcurso del primer *Kane & Lynch* y, por lo que hemos visto, continúa en *Dog Days*, que se desarrollará en Shanghai y en el que Lynch tomará el testigo de Kane en el papel protagonista. El gentío de la mayor ciudad de China, sus luces de neón y sus pequeñas callejuelas atestadas de comercios serán testigos de algunos de los tiroteos más espectaculares que se han visto en la actual generación. Todo el argumento girará en torno a un psicópata que, ya en la primera entrega, demostró ser un descerebrado capaz de improvisar una auténtica matanza »



Modo cooperativo on-line y off-line

TÚ ERES KANE, YO SOY LYNCH...

Si hay una única cosa que podríamos destacar del primer Kane & Lynch y que muy pocos títulos han podido igualar es su impecable sistema de juego cooperativo. A través de dicho modo, cada uno de los personajes tenía que complementar sus acciones y en muchas de las situaciones del juego, ni siquiera estarían ambos jugadores juntos o en la misma zona del mapa. Kane & Lynch 2 también incluirá dicha opción, aunque mejorará con la inclusión que los fans de la primera entrega pidieron a IO Interactive de forma desesperada: juego cooperativo on-line. En Dog Days podrán participar dos personas al mismo tiempo en la misma consola (a través de pantalla partida), en la misma red local (con dos consolas y dos TV's) y a través de XBOX Live o PlayStation Network. Y si lo tuyo es el modo multijugador, esta segunda entrega llegará con una nueva versión del original modo Frágil Alianza que, según IO, incluirá todo tipo de novedades que serán desveladas en breve.



IO HA REPRESENTADO DE forma espectacular la iluminación y la arquitectura de Shanghai.

» durante un "controlado" robo a un banco... Ya estamos deseando ponernos en la piel de Lynch.

La cruda realidad

Una de las principales características del *Kane & Lynch* original era su crudo y realista argumento; ***Dog Days*** continúa en esa línea, pero en esta ocasión se ha potenciado su crudeza con un apartado gráfico espectacular. En todo momento parecerá que nos sigue alguien con una

SU MOTOR GRÁFICO ESTARÁ A LA ALTURA DE SU ARGUMENTO

cámara al hombro: la imagen se moverá continuamente, efectos como el "grano" aparecerán con los cambios bruscos de iluminación, los focos de luz aparecerán difuminados en pantalla...

El control y la jugabilidad también han sido modificados con el objetivo de ofrecer al jugador una experiencia más realista. En ***Dog Days*** se ha mejorado muchísimo el sistema para apuntar y disparar (muchos usuarios se quejaron del primer *Kane & Lynch*), ahora podrás ocultarte tras los objetos pulsando un botón y no de forma automática como en la primera entrega... aunque puede que no te sirva de mucho, ya que muchos de los elementos que forman parte del entorno podrán destruirse con los disparos.

Si eres alcanzado en una zona vital tu personaje caerá al suelo y se arrastrará en la dirección elegida durante unos segundos; podrás ocultarte tras un objeto, disparar a tus enemigos... Y si permaneces unos segundos sin ser alcanzado, te recuperarás y seguirás en pie.

Si lo tuyo son las opciones multijugador, IO Interactive mantiene la suculenta oferta de la primera entrega del juego, con un modo cooperativo y un multijugador (Frágil Alianza) para un máximo de ocho jugadores, y la mejora considerablemente: el modo cooperativo podrá disfrutarse tanto a pantalla partida (como en el *Kane & Lynch* original) como a través de internet.Tendremos que esperar hasta el segundo trimestre de 2010 para disfrutar de ***Kane & Lynch 2: Dog Days***; pero por lo que hemos visto, la espera valdrá muchísimo la pena. ■















J1 J2 J3 J4









Una nueva aventura de Mario que todo el mundo podrá disfrutar... ¡al mismo tiempo!

Mario regresa haciendo lo que mejor se le da: Recorrer el Reino Champiñón para salvar a la Princesa Peach, invitándote a compartir la diversión con hasta tres amigos. ¡Sí! cuatro jugadores moviéndose a través de tantos niveles y habilidades que descubrirlos será todo un reto. Pero no te preocupes, nunca te quedarás bloqueado. Si las cosas se ponen difíciles, deja que el juego te guíe o pide una pequeña ayuda a tus amigos.

Nuevo

Modo Libre

Coopera con tus amigos para conseguir una puntuación más alta o compite con ellos ¡a ver quién llega más lejos!



Caza de Monedas

¿Quién de los cuatro conseguirá el mayor número de monedas antes de llegar al final?



Nuevos trajes

Nuevos trajes con sorprendentes poderes: Levanta vuelo con el "Champicóptero" o deslízate con el "Traje Polar".

Nuevo control

Aprovecha las habilidades que te proporciona el Mando de Wii: Inclínalo para manipular las plataformas o agítalo bien para conseguir un Salto Giro.



Nuevo modo ayuda

¿Bloqueado en un nivel difícil? Con el nuevo modo Súper Guía Luigi acudirá en tu ayuda para llevarte hasta el final del nivel.



www.newsupermariobroswii.es

TAN REAL COMO LA VIDA MISMA

Los creadores de rompedores títulos como Fahrenheit y Omikron: The Nomad Soul vuelven a llevar el mundo de los videojuegos a un nuevo nivel a través de Heavy Rain. Prepárate para la experiencia más real y cinematográfica.

Desde la aparición de PlayStation 3, *Heavy Rain* ha estado presente como futurible; poco sabíamos del juego de Quantic Dream y de lo único que estábamos seguros es de que el proyecto, después de un proceso de desarrollo tan largo, podría acabar de dos maneras: cancelado (como ha ocurrido con decenas de títulos anunciados junto a una nueva consola) o consagrado como uno de los grandes exponentes de la generación actual. Al fin hemos podido experimentar *Heavy Rain* en todo su esplendor (aunque la beta que tenemos solo contiene el 20% del juego) y podemos confirmar que el título de Quantic Dream es único y que con toda seguridad se convertirá en uno de los mejores juegos jamás creados para PlayStation 3. Original, rompedor, técnicamente impecable, espectacular... Los calificativos se quedan cortos para definir un título que está a punto de significar toda una revolución en la forma en la que disfrutamos de los videojuegos.

¿Cine, videojuego o... realidad?

Conociendo algunos de los títulos creados por Quantic Dream, era de esperar que los desarrolladores franceses volvieran a explotar su estilo cinematográfico, esta vez ayudados por el potente hardware de PlayStation 3. Primero *Omikron: The Nomad Soul* en 1999 y, años más tarde, *Fahrenheit*, donde unieron el mundo del cine y el videojuego, pero ninguno al nivel al que lo hace *Heavy Rain*. En palabras de David Cage, director del proyecto, se trata de un "Drama Interactivo", un thriller de cine negro con un contenido muy maduro, carente de elementos sobrenaturales, y cuya principal pretensión es la de enviar un mensaje al jugador: ¿Hasta dónde estás dispuesto a



LA LLUVIA SERÁ UNA de las señas de identidad del título de Quantic Dream.

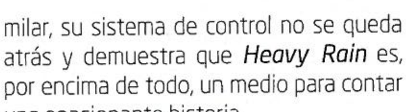
¿HASTA DÓNDE LLEGARÍAS PARA SALVAR A ALGUIEN A QUIEN AMAS?

EL TÍTULO DE QUANTIC DREAM PONE EN PANTALLA A LOS PERSONAJES 3D DE ASPECTO Y ANIMACIÓN MÁS REALES QUE HEMOS VISTO JAMÁS EN UN VIDEOJUEGO

llegar para salvar a alguien a quien amas? Las historias de cuatro personajes diferentes se van cruzando en torno a un misterioso hombre: el asesino del origami. Para potenciar el concepto cinematográfico del juego, Quantic Dream ha recurrido a su experiencia con el motion capture y ha utilizado a actores reales, que han prestado sus movimientos y cada poro de su piel a cada uno de los protagonistas, con el objetivo de hacer más creíble la experiencia. Todas las imágenes que pueblan estas tres páginas son capturas en tiempo real del juego, ninguna de ellas ha sido retocada o pertenece a alguna secuencia de vídeo en formato Blu-ray, elemento que, por suerte y al menos en la beta, brilla por su ausencia.

No es la típica aventura

En *Heavy Rain* todo ocurre y todo se hace por un motivo; no hay posibilidad de equivocación, las malas decisiones tendrán su repercusión en un futuro. Si su original puesta en escena y apartado técnico superan a cualquier otro título similar, su sistema de control no se queda atrás y demuestra que *Heavy Rain* es, por encima de todo, un medio para contar una apasionante historia.



Como si de un juego de coches se tratase, el botón R2 servirá para avanzar (la velocidad a la que lo hacemos dependerá de cuánto pulsemos el botón), mientras que el stick izquierdo decidirá la dirección en la que nos movemos o, si nos quedamos quietos, en la dirección que queremos mirar, ya que los ángulos de cámara son fijos para dar un aspecto más cinematográfico al juego. El stick derecho servirá para interactuar con los diferentes objetos a través de pequeños símbolos contextuales que aparecerán suspendidos en el aire; y cada elemento requerirá un movimiento o una secuencia de ellos determinada, dependiendo de lo que queramos hacer. Por ejemplo, para subir un escalón tendremos que mover el stick derecho hacia arriba, para agitar un zumo será necesario hacer uso de los acelerómetros del pad de PS3 y mover el mando en el aire... y para hacer el nudo de la corbata, tendremos que dejar pulsados L1 y R1 (como si fueran las »



ETHAN LLEVA A SU hijo al parque e intenta descubrir por qué está tan raro últimamente...



Escaneo de piel, motion capture y doblaje

ACTORES VIRTUALES

Junto al desarrollo de videojuegos, otra de las especialidades de Quantic Dream es la creación de animaciones a través de motion capture para diversas compañías cinematográficas y desarrolladoras del mercado. En *Heavy Rain* se nota que se han empleado a fondo; cada uno de los personajes que aparece en el juego es una versión virtual de un actor real, que ha pasado por un proceso de escaneo 3D de sus facciones y su piel, y que posteriormente a realizado los movimientos que aparecen en el juego enfundado en un traje de captura de movimientos. De hecho, si ponemos el juego en inglés (algo que nos permitirá hacer en cualquier momento de la partida), escucharemos las voces reales de dichos actores. Eso sí, la versión en castellano de Heavy Rain no tendrá nada que envidiar a la original, ya que los personajes estarán magistralmente doblados (damos fé de ello) por actores de la talla de Michelle Jenner y Tito Valverde.













PS3

Heavy Rain

Género: Drama Interactivo
Desarrolladora: Quantic Dream
Editora: Sony C. E.
Precio: **No revelado**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

EL AGENTE NORMAN JAYDEN te sorprenderá con su peculiar sistema de investigación.



» manos agarrando los dos extremos de la misma), mientras aparecen en pantalla diferentes secuencias de giros y direcciones que tendremos que ejecutar con el stick derecho. Las acciones mencionadas son solo un pequeño ejemplo, sin contar un solo detalle de su argumento, de las situaciones a las que nos enfrentaremos en el título de Quantic Dream.

En ocasiones tendremos que mirar la hora, echar un vistazo a un pequeño planning dibujado con tiza sobre una pizarra de cocina y preparar la merienda para nuestro hijo; tendremos que pasar la máquina de afeitar lentamente por nuestra cara para comenzar fresco el día; coger el mando a distancia y apagar la televisión a altas horas de la mañana, para poco después quitarnos la ropa y darnos una relajante ducha... Como hemos mencionado, ***Heavy Rain*** no es un juego al uso y su apasionante argumento es lo que nos empujará a vivir cuatro nuevas vidas virtuales, con todo lo que eso conlleva.



Tendremos que esperar hasta el 18 de febrero para disfrutar del título de Quantic Dream, aunque estamos deseando disfrutar de la versión final del juego para poder contaros algo más de su argumento o de su contenido en el próximo número. Eso sí, prometemos no contar ni un solo "spoiler" de su argumento. ■


CASUAL GAMER


HARD GAMER


HUNGRY GAMER




BURGER KING
JUEGA COMO TÚ QUIERAS



NOS LO JUGAMOS TODO AL TRECE

Hace unos pocos días tuvimos la suerte de echarnos unas partidas con la versión europea de *Final Fantasy XIII*, aunque para ello tuviéramos que viajar a un hotel en Tokio.

Estuvimos probando la versión norteamericana de *Final Fantasy XIII* en Shinjuku, Japón, en el hotel Keio Plaza. Lamentablemente, no era la definitiva y se nos advirtió de que el sistema de batallas no tenían implementados sus últimos añadidos, que sí están ya presentes en la versión nipona.

La primera parte del juego era la misma que muchos de nosotros hemos podido jugar en la demo. Ésta ha recibido muchas críticas por su bajo nivel de dificultad, ya que prácticamente bastaba con pulsar el botón X en el modo batalla para avanzar.

Allí nos aclararon que el sistema de lucha y su dificultad todavía no son los definitivos, lo que hace que aún no se pueda juzgar su jugabilidad. Es cierto que la versión que probamos era demasiado fácil, pero también lo es que, conforme fuimos avanzando, el nivel de dificultad aumentaba, y en consecuencia también la complejidad de los modos de ataque y técnicas de lucha.

En cuanto al gameplay, se sigue manteniendo una mecánica de combates intercalados con secuencias cinemáticas que nos introducen en la historia. El balance entre historia y acción diría a veces que parece ir a la par, sobre todo al principio del juego. La forma en la que vamos aprendiendo los distintos modos de lucha y consiguiendo destreza es bastante fluida, mediante tutoriales que prácticamente no nos sacan de la acción del juego.

Si bien al principio en las luchas la única opción es elegir entre autobatalla, para que el personaje pelee de forma automática, o bien especificar una habilidad, llega un momento en el juego en el que hacerlo de esta manera ya no es suficiente, y tendremos que pensar por nosotros mismos y utilizar diferentes estrategias. »



360 PS3

Final Fantasy XIII

Género:
RPG
Desarrolladora:
Square Enix
Editora:
Koch Media

Precio:
No revelado
Jugadores:
No revelado
Online:
Sí
Idioma:
Voces Sin determinar
Textos Sin Determinar

Una gran historia

Y TODO COMIENZA ASÍ

La trama arranca con la huida de unos prisioneros que eran transportados en un tren del ejército. Sin casi darte cuenta, se formarán tres grupos distintos, que emprenden la huída de forma simultánea. Por un lado, tenemos a Lightning con Sazh Katzroy, por otro, Snow Villiers con Serah Farron y, por último, Oerba Dia Vanille junto con Hope Estheim.

Estas tres parejas llegarán por separado hasta el Pulse Fal´Ciel, una enorme fortaleza que parece esconder en su interior un poderoso Dios. Los personajes entrarán en ella, y justo cuando las tropas del exterior están asediándola, tendrán un encuentro con este poderoso espíritu, que les gratificará con un poder insospechado. Una vez que los personajes escapan del naufragio del Fal´Ciel, son conscientes de que tras el contacto con el agonizante Dios todos comparten un tatuaje en la piel, y han sido transformados en un grupo de combate, el L´Ciel.

Al fin y al cabo, el modo de autobatalla está basado en inteligencia artificial, y ante situaciones muy complicadas resulta demasiado limitada para resolver el combate. Conforme el juego avanza, vemos también que es necesario utilizar los items, como las pociones, en los momentos más apropiados para ello.

Para tener éxito es necesario también dominar el sistema de paradigmas. Mediante los paradigmas podemos cambiar la estrategia en el combate de todo el grupo, haciendo que tomen actitudes completamente atacantes (Relentless Assault), o bien otras de autoprotección (Solidarity). Mediante L1 podemos cambiar el paradigma sobre la marcha en mitad de la lucha.

En cuanto a hacer level-up de los personajes, conforme obtenemos puntos de experiencia podremos aumentar las habilidades, y también balancearlas, usando el Crystallium, un panel de control en tres dimensiones para optimizar la capacidad de los miembros. Se agradece también que tenemos la opción de salvar en numerosas ocasiones, lo que hará que no debamos retroceder demasiado en caso de ser derrotados.

Lo mejor del juego para nosotros es sin duda la dirección de arte. Los diseños de los fondos, los caracteres, enemigos, etc. son sencillamente fantásticos. Igualmente, los efectos como explosiones, plasmas, partículas, etc, están realmente bien implementados, y hacen que el juego sea espectacular.

Llama la atención el pelo de los personajes, que parece sacado de un anuncio de Shiseido. Sin duda, han debido pensar en los futuros cosplayers que adoptarán estos caracteres...

En definitiva, aún no siendo ésta la última versión del juego, las sensaciones que transmite son muy positivas. La historia te engancha, y los escenarios son fascinantes, por lo que quieres avanzar más y más. Esto, unido a la necesidad de dominar el complejo sistema de lucha para conseguir las victorias, consigue un gameplay realmente especial y característico de la saga, que pensamos no defraudará al público de *Final Fantasy*. > ***David Guaita (Tokio)***

OERBA DIA VANILLE SERÁ un personaje clave en la historia, y ya es el personaje que más hemos visto en las apariciones promocionales del título.

LA ENTREVISTA A SUS CREADORES ¡EL MES QUE VIENE!



12
www.pegi.info

Me llamo Samus Aran. Soy una cazarrecompensas.

METROID PRIME TRILOGY

Los Piratas Espaciales se convirtieron en mis enemigos de por vida el día que asesinaron a mis padres.

Meta Ridley

Mi deseo de librar a la galaxia de su presencia, y de cualquier mal, nunca flaquea.

Enfrentarme a viejos enemigos no me asusta, pero la aparición de este nuevo peligro me desconcierta.

Esta criatura ha adoptado mi aspecto, obteniendo su fuerza de un mal que yo misma puedo sentir en mi interior.







¡¡¡TRES JUEGOS ÉPICOS DE METROID PRIME EN UN SOLO DISCO DE Wii!!!

Folleto desplegable con ilustraciones y la historia de la trilogía.

Controles de movimiento exclusivos de Wii en Metroid Prime y Metroid Prime 2 Echoes.

Nueva versión panorámica 16:9 para Metroid Prime y Metroid Prime 2 Echoes.



Conviértete en la cazarrecompensas Samus Aran en esta espectacular fusión de los tres juegos de la saga. Metroid Prime Trilogy para Wii te ofrece la posibilidad de revivir los tres juegos clásicos de forma totalmente nueva, explorando los rincones más lejanos de la galaxia y enfrentándote al mal con el mando de Wii y el Nunchuk. Libra la guerra de Samus contra los salvajes piratas espaciales, devuelve la luz a su sombrío mundo descubriendo los secretos de la antigua raza de los Chozo y enfréntate a tus propios deseos de poseer un poder inimaginable.

El destino del universo está en tus manos. Toma el mando y vive el triple de aventuras con Metroid Prime Trilogy. Sólo para Wii.

www.MetroidPrimeTrilogy.es

Wii

Nintendo

360 PS3 RED DEAD REDEMPTION

EL SALVAJE OESTE, VERSIÓN ROCKSTAR

Primer contacto en las oficinas de Take Two con una versión casi definitiva del western de RockStar.

Si hay un título que define a la perfección la calidad de los títulos de Take Two y su filosofía a la hora de desarrollar un juego, ése es *Grand Theft Auto*. Siguiendo el mismo concepto y, por qué no, los mismos cánones de calidad, los creadores de *GTA* ultiman los detalles de su nueva aventura con libertad de acción (o sandbox, para los entendidos): *Red Dead Redemption*. Acudimos a las oficinas que Take Two tiene en nuestro país para experimentar un primer contacto con una versión muy avanzada del juego y, sinceramente, promete muchísimo. La continuación del título aparecido en la anterior generación nos pondrá de nuevo en la piel de James Marston, que tendrá que recorrer algunas de las fronteras americanas del Salvaje Oeste en busca de uno de sus antiguos compañeros. En esta ocasión, Marston dejará de ser un forajido y pasará a convertirse, poco a poco, en un hombre de bien... aunque todo depende de cómo se mire y, sobre todo, de lo que el jugador decida.

Libertad de acción en el oeste

El desarrollo abierto del juego permitirá al jugador realizar todo tipo de acciones que cambiarán totalmente el argumento del juego: al más puro estilo *inFamous*, el juego presenta dos medidores denominados



PODRÁS CAPTURAR CABALLOS SALVAJES, domarlos y utilizarlos para moverte por el escenario

EL JUEGO YA TIENE FECHA DE LANZAMIENTO, 30 DE ABRIL









Red Dead Redemption

Género:
Acción/Aventura
Desarrolladora:
Rockstar
Editora:
Take Two
Precio:
Sin confirmar
Jugadores:
1
Online:
Sin confirmar
Idioma:
Voces
Textos

Fama y Honor. La fama aumentará si el jugador realiza todo tipo de acciones notorias, sobre todo las delictivas. El medidor de honor subirá cuando perseguimos a criminales y los capturamos o si echamos una mano a la Agencia Federal que impone el orden y que nació al comienzo del siglo XX: el FBI.

Y es que el marco en el que se desarrolla el argumento de *Red Dead Redemption* no es el típico Salvaje Oeste; en el título de RockStar entrarán en juego avances como el ferrocarril (que nos servirá para movernos rápidamente) o el telégrafo. La situación temporal en la que se sitúa el juego ha permitido a sus creadores incluír la Revolución Mexicana de 1910 en su argumento, que tendrá un peso importante en el desarrolo del juego. Como hemos dicho, la libertad de acción será una constante en el juego, pero no significaría nada si el título no ofreciera posibilidades para ejercer dicha libertad. Entre la multitud de acciones que podríamos mencionar como ejemplo, destacan la posibilidad de comprar cualquier elemento en los comercios repartidos por los pueblos, la doma y el posterior uso de caballos salvajes, la aparición de una sesenta especies animales (y la posibilidad de cazar algunas de ellas), la compra de utensilios para acampar y la posibilidad de hacerlo en cualquier parte de la inmensa extensión del juego... Aunque tendremos que esperar hasta abril del próximo año, la inmensidad del título de RockStar, su espectacular puesta en escena y sus grandes posibilidades hacen que merezca la pena la espera. ■

PODRÁS SER ATACADO POR diferentes especies animales.

EL MOVIMIENTO FOCUS TE permitirá parar el tiempo y apuntar con precisión.



LA REVOLUCIÓN MEXICANA DE 1908 tendrá mucha importancia en el juego.



CAPTURA A LOS FORAJIDOS más buscados para aumentar tu honor.

Un engine de lo más versátil

EL MOTOR R.A.G.E.

Estrenado con Table Tennis, el motor RAGE de RockStar está demostrando ser mucho más potente de lo que parecía en un principio. Aunque todo parecía indicar que Grand Theft Auto IV llevaría al límite al engine 3D de RockStar, Red Dead Redemption mostrará una versión evolucionada del mismo, en la que se mostrará una extensión mayor aún que en el título protagonizado por Nico Bellic y en el que, una vez más, se utilizará el motor físico Euphoria de NaturalMotion, que dará vida a más de 60 especies animales.

360 PS3 DARK VOID

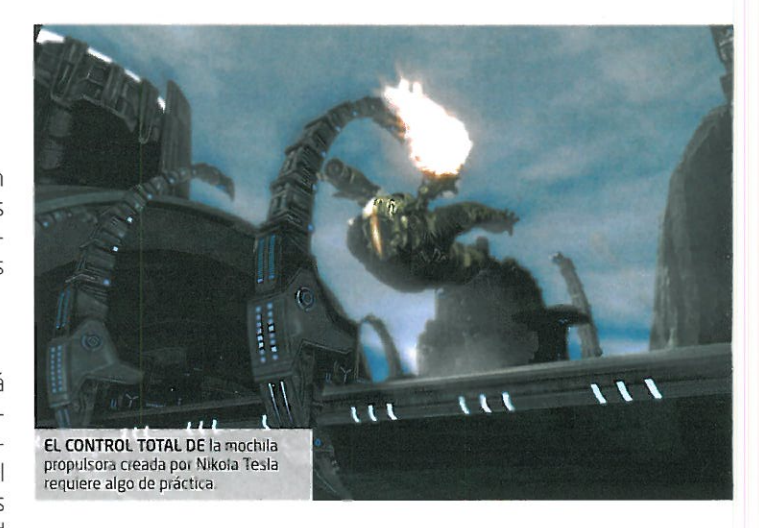
BIENVENIDO A UNA NUEVA DIMENSIÓN

Los creadores de Crimson Skies te mostrarán el auténtico lado oscuro del Triángulo de las Bermudas.

Como ya hemos podido comprobar últimamente con títulos como *Uncharted 2, Grand Theft Auto IV o Assassin's Creed II*, un único género parece no ser suficiente para hacer importante a un juego. A excepción de algunos títulos que difícilmente pueden fusionarse con otros estilos de juego, el futuro parece estar en la combinación de dos o más conceptos. Siguiendo esta premisa, Airtight Games, compañía formada por veteranos de la industria y creadora de *Crimson Skies*, ha unido su pasión por volar con el género más evolucionado y demandado en estos últimos años: el shoot'em-up. El resultado es una aventura de lo más original en la que no faltarán viajes dimensionales, gigantescos robots endiosados por antiguas civilizaciones, tiroteos con armas láser, personalidades históricas y varias mochilas propulsoras.

The Rocketeer, versión 2.0

El casco y la mochila propulsora no será lo único que tienen en común el protagonista del film The Rocketeer, estrenado en 1991, y el de ***Dark Void***, ya que el argumento del título de Airtight Games también se sitúa durante la primera mitad del siglo XX. Durante un vuelo rutinario, el piloto Will Grey sufrirá un accidente sobre el triángulo de las Bermudas que le en-



EL CONTROL TOTAL DE la mochila propulsora creada por Nikola Tesla requiere algo de práctica.

EL PRINCIPAL ELEMENTO JUGABLE SERÁ EL JET-PACK





EL ASPECTO DEL PROTAGONISTA recuerda al del filme The Rocketeer.



PLANEA, VUELA, ESCAPA, ATACA desde el aire...



PODRÁS ROBAR LOS VEHÍCULOS voladores de Los Observadores.

EN OCASIONES TE ENFRENTARÁS a gigantescos robots como este.









Dark Void

Género: Shoot'em-up
Desarrolladora: Airtight Games
Editora: Koch Media

Precio: **59,95€ (PS3 y Xbox 360); 39,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces 🇬🇧
Textos 🇪🇸

EL DESARROLLO DEL JUEGO ESTÁ A MEDIO CAMINO ENTRE SHOOTER Y SIMULADOR DE VUELO

viará a una dimensión conocida como El Vacío; allí descubrirá un mundo perdido, habitado por una antigua civilización que considera dioses a unos alienígenas a los que llaman Los Observadores. Con la ayuda de Nikola Tesla, Will luchará contra Los Observadores con el objetivo de evitar su paso de El Vacío a la dimensión "real".

La mochila propulsora de Will se convertirá en el nucleo de la jugabilidad de *Dark Void*, ya que nos permitirá mantener combates en el aire, suspendernos para atacar a los enemigos desde una posición privilegiada, realizar todo tipo de maniobras evasivas... ¡y hasta robar naves alienígenas en pleno vuelo! Aún así, la posibilidad de volar no será lo único que aporta el título de Airtight Games. El ya clásico sistema de juego en tercera persona combinado con el uso de la mochila propulsora dará paso a los "combates verticales".

El motor Unreal Engine 3 ha sido utilizado para mostrar escenarios de gran extensión (horizontal y vertical) y algunos de los jefes más inmensos que somos capaces de recordar. A juzgar por la beta de preview que hemos podido probar, el único punto débil del título de Airtight es su falta de ritmo entre escenas; algunos tiroteos se hacen muy pesados (sobre todo al principio, cuando no has tenido ocasión de potenciar tus armas) y las rutinas para acabar con ciertos enemigos pueden llegar a ser muy repetitivas. El mes que viene esperamos confirmaros que esa falta de ritmo en el desarrollo de *Dark Void* ha sido mejorada con la llegada de la versión final. ■



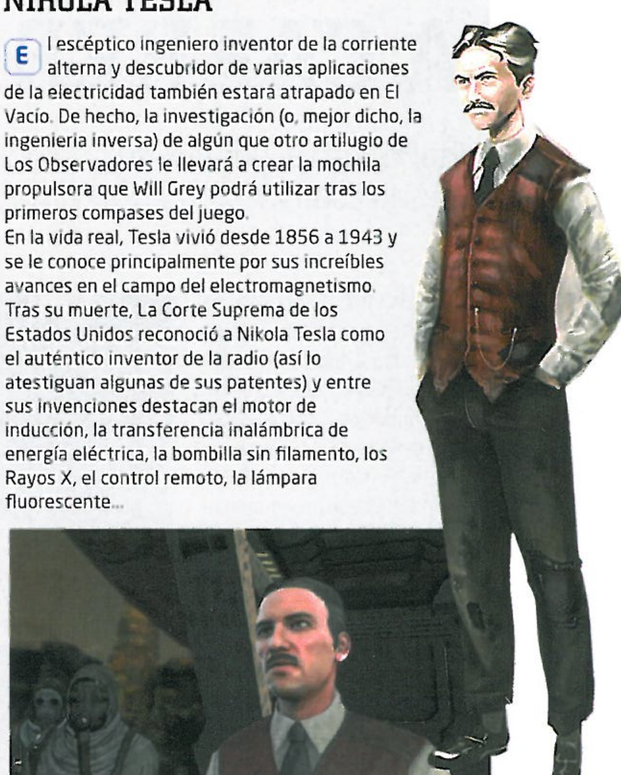
EL ASPECTO DE LOS Observadores recuerda a los T-600 de Terminator.



PODRÁS ATACAR DESDE EL aire o como en cualquier otro shooter.

El genio de la electricidad te ayudará
NIKOLA TESLA

El escéptico ingeniero inventor de la corriente alterna y descubridor de varias aplicaciones de la electricidad también estará atrapado en El Vacío. De hecho, la investigación (o, mejor dicho, la ingeniería inversa) de algún que otro artilugio de Los Observadores le llevará a crear la mochila propulsora que Will Grey podrá utilizar tras los primeros compases del juego.
En la vida real, Tesla vivió desde 1856 a 1943 y se le conoce principalmente por sus increíbles avances en el campo del electromagnetismo. Tras su muerte, La Corte Suprema de los Estados Unidos reconoció a Nikola Tesla como el auténtico inventor de la radio (así lo atestiguan algunas de sus patentes) y entre sus invenciones destacan el motor de inducción, la transferencia inalámbrica de energía eléctrica, la bombilla sin filamento, los Rayos X, el control remoto, la lámpara fluorescente...



360 NDS PS3 Wii

PS3 SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

Sonic & Sega ASR

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Sumo Digital**
Editora: **Sega**

Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

CADA CIRCUITO ESTARÁ LLENO de todo tipo de armas como ésta.

LOS CLÁSICOS DE SEGA, A LA CARRERA

Sumo Digital firma un popurrí de personajes y escenarios sacados de diversos títulos de Sega, que parece una combinación entre Out Run 2, Sonic The Hedgehog y Super Mario Kart.

Pese a que las últimas entregas de la saga del erizo azul de Sega no han alcanzado las expectativas de sus fans, Sonic ha seguido triunfando, junto a Mario, en diversos títulos deportivos. Ahora le toca el turno a la conducción y, aunque en esta ocasión Sonic no estará acompañado del icono de la competencia, sí que competirá contra algunas de las estrellas más conocidas de Sega. Billy Hatcher, Beat (Jet Set Radio), Aiai (Monkey Ball) y hasta Ryo Hazuki (Shen Mue) se enfrentarán en loquísimas carreras a bordo de sus delirantes vehículos, en las que no faltarán guiños a multitud de títulos de Sega, así como saltos, derrapes, loopings y todo tipo de armamento especial.

Cada uno de los vehículos tendrá un arma específica y unas marcadas características



que harán el título de Sega adecuado para todo tipo de jugador. La característica más llamativa de *Sonic & Sega All-Star Racing* es su sistema de derrapes, similar al de *Out Run 2*, que no sólo nos permitirá tomar las curvas más cerradas sin frenar, sino que además aumentará la velocidad del vehículo durante unos segundos si somos capaces de completar cada derrape sin chocar.

Versiones para Wii y Nintendo DS

LA CARRERA TAMBIÉN PASA POR NINTENDO

El gran éxito de los títulos deportivos protagonizados por Sonic y Mario ha obligado a Sumo Digital a tener muy en cuenta a las consolas de Nintendo a la hora de crear Sonic & Sega All-Star Racing. Por un lado, la versión para Wii ofrecerá tanto la posibilidad de controlar el juego a través del stick analógico situado en el nunchuck como la opción de manejar nuestro vehículo inclinando el mando hacia los lados, a través de los acelerómetros del wiimote. La versión para Nintendo DS destaca por la suavidad de movimientos, mayor que en las betas mostradas para PlayStation 3 y Wii.



> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



PS3 360 LEFT 4 DEAD 2

EL APOCALIPSIS EN COMPAÑÍA SE VIVE MEJOR

Más allá de toda polémica, Valve repite esquema de juego con Left 4 Dead 2. Estados Unidos vuelve a ser nuestro coto privado de caza zombi... ¡Que se preparen todos los no-muertos!

El mundo de los zombis ha sido una inspiración constante para los creadores de videojuegos. Y es que desde 1984, con *Zombie Zombie* para NES, hemos podido jugar a más de 50 juegos diferentes en los que los enemigos se encontraban en avanzado estado de putrefacción.

Quizá el más destacado nos llegó hace un año, *Left 4 Dead* para Xbox 360 y PC. Su propuesta tuvo tanto éxito que Valve, los responsables de dicho título, han tenido a bien lanzar una continuación directa tan sólo 365 días después. Su anuncio levantó ampollas en un sector de jugadores por considerarlo algo precipitado. Ahora el tiempo ha quitado la razón a estos, para dársela a todos aquellos que esperaban *Left 4 Dead 2* con ansia. Parece que los zombis han vuelto para quedarse.

Esta vez la batalla definitiva por la supervivencia se traslada al sur de los Estados Unidos, con cuatro protagonistas que viajarán desde Savannah, Georgia, hasta Nueva Orleans, en Luisiana. Sus nombres son Coach, Rochelle, Nick y Ellis, todos con habilidades comunes, pero con distintas personalidades. Y es que se ha tratado de dar mayor profundidad a la historia de este apocalipsis zombi. Por un lado, los protagonistas son más humanos y parlanchines. Por otro, la historia de las cinco campañas que componen la aventura principal están unidas, dando una cohesión a la historia de estos cuatro héroes anónimos.

Pero el festín de novedades no se queda ahí, sino que continúa con una serie de mejoras y añadidos que dotan de nuevaosabor a esta secuela. Tal es el caso de







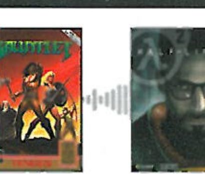
>Muchas novedades y todas acertadas.
>Jugarlo en compañía es una fiesta.
>El cuidado apartado gráfico.

Arriba y abajo

>No hace evolucionar en nada la fórmula de la primera entrega de la saga.
>No apto para jugadores solitarios.

Interferencias





DEAD RISING — GAUNTLET — HALF-LIFE 2

las ocho armas cuerpo a cuerpo (bates, sartenes, guitarras e incluso motosierras), los nuevos objetos que encontraremos desperdigados por cada campaña o los diversos tipos de zombi que se han añadido a la nómina de enemigos ya por todos conocida.

En general hablamos de un refinamiento de la misma fórmula que ya vimos en la primera entrega, la de un shooter en primera persona que obliga a los jugadores a cooperar para triunfar, pero la diversión que provoca sigue intacta. Sobre todo en el caso de jugar con varios amigos a través de la red de redes. Y es que *Left 4 Dead 2* está creado para jugarse en compañía, siendo la experiencia en solitario algo 'sosa', sin demasiado sentido práctico y a un nivel claramente inferior.

Para apoyar este hecho, los modos de juego también han aumentado, sin dejar atrás ninguna de las modalidades que pudimos ver hace ya un año. Así, siguen presentes los modos campaña, versus y supervivencia, y se añaden los nuevos Scavenge y Realismo. En el primero de ellos debemos cooperar con otros tres jugadores. Encarnando a los humanos, tendremos que recoger 16 latas de combustible dispersas por el escenario. Siendo zombi, debemos evitar su éxito. En el segundo de los nuevos modos, Realismo, tendremos una nueva oportunidad de superar la campaña, esta vez de una manera más cercana a la que viviríamos en un fin del mundo zombi real: los zombis mueren con disparos en la cabeza, resucitaremos sólo con el desfibrilador... Una gozada que hará las delicias de los más expertos sin aumentar la dificultad del título, que ya de por si es más elevada de lo que podríamos esperar. »

MEJORA TODOS Y CADA UNO DE LOS ASPECTOS TÉCNICOS Y JUGABLES DE LA PRIMERA PARTE DE ESTA SAGA DE ZOMBIS







Left 4 Dead 2

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Valve**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (360), 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1-2**
Online: **SI**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.7	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.2	9.3

Nota final

9.2

La opinión

UN JUEGO COOPERATIVO extraordinario, capaz de hacernos disfrutar de muchas, muchas horas de diversión. Nuestros compañeros de apocalipsis durante el análisis, Derxt y Acheru, pueden dar fe de ello. Por encima de polémicas tiene una calidad indiscutible.



Por Juan "Xcast"

Adaptando Source

El motor gráfico que usa este título de Valve es Source, el mismo que estrenó el ya clásico *Half Life 2*. A pesar de que por lo vetusto de esta herramienta podríamos esperar un aspecto por debajo de las expectativas, la realidad nos muestra que la única implicación de Source está en los requerimientos mínimos de ***Left 4 Dead 2*** para PC. La atención a los detalles, el elevado número de enemigos en pantalla, los chorretones de sangre que entorpecerán nuestra visión, los miembros cercenados de los enemigos... Todo está a la altura de las circunstancias, dejando un excelente sabor de boca incluso para los escépticos.

El sonido acompaña también, con un gran doblaje a nuestro idioma y una pléyade de sonidos aterradores que hacen de la experiencia de juego algo atrozmente entretenido.

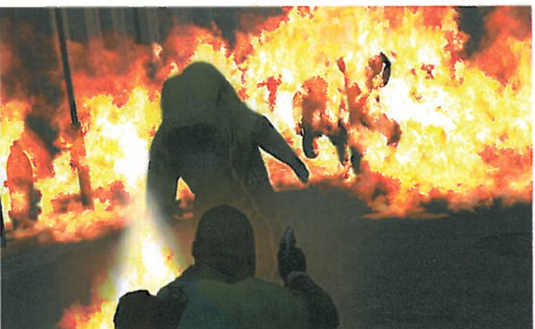
Todo esto hace que nos encontremos ante un juego capaz de brindarnos horas y horas de diversión y con suficientes novedades como para tapar la boca a todos aquellos que protestaron ante lo prematura que podía ser esta secuela. ***Left 4 Dead 2*** llega para mejorar todos y cada uno de los aspectos de la primera entrega, convirtiéndose por méritos propios en la experiencia zombi definitiva en el mundo de los videojuegos. ■



Más zombis

NUEVOS ENEMIGOS

Como es lógico, al elenco de enemigos de la primera entrega se suman nuevos seres que tendremos que vencer. Es el caso del Jockey, capaz de subirse a los jugadores para conducirles a las trampas, el Spitter que escupe ácido o el Charger, que 'mocha' cual toro de lidia contra los jugadores.
Pero incluso los infectados normales han aumentado en variedad. De este modo encontraremos zombis payaso, otros con trajes ignífugos, Witchs que ahora son capaces de pasear por el escenario, no muertos que salen de los lagos...
El reparto perfecto para una película de serie B o para un videojuego de éxito.



LA EXPERIENCIA ZOMBI DEFINITIVA EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

Variando el plan

EL DIRECTOR MANDA

La IA director es la encargada de modificar los mapas de Left 4 Dead 2 para que cada partida sea diferente.
Es capaz de variar las localizaciones de los ítems, cambiar las rutas en algunas partes de cada mapa, modificar las oleadas de zombis para que se adapten a la pericia y nivel de vida de los supervivientes... Todo con tal de hacer de la experiencia de juego algo intenso y único.

UNA BRUJA ENTRE EL CIELO Y EL INFIERNO

Cuando todo parecía indicar que las grandes compañías habían puesto sus mejores cartas sobre la mesa de cara a las navidades, Sega sorprende a propios y extraños con uno de los títulos más originales, espectaculares y mejor acabados de la actual generación.

Los últimos meses de este año 2009 nos han traído algunos de los mejores títulos de los últimos años, independientemente de la generación de consolas, y alguna que otra agradable sorpresa. Por ejemplo, Ubi Soft aprendió de los errores del pasado y cambió el hype por la calidad en su *Assassin's Creed II*; la sorpresa con ***Bayonetta*** ha sido incluso mayor. Muchos de nosotros creíamos que el título de Sega no sería más que una versión de *Devil May Cry* protagonizado por una fémina embutida en un traje de cuero. Por suerte, estábamos terriblemente equivocados.

Y es que parecemos nuevos; Hideki Kamiya, creador de ***Bayonetta***, también fue productor del primer *Devil May Cry* y dirigió títulos como las dos primeras entregas de *Resident Evil y Viewtiful Joe*... Alguien como él no podía decepcionarnos.



LOS JEFES MÁS GRANDES son una mezcla entre monstruos musculados y estatuas griegas.



EL FINAL DE MUCHOS combos implica la realización de Ataques Maleficio como el de la pantalla.

Ni un segundo de respiro

ACCIÓN SIN FRENO

El equilibrado desarrollo de Bayonetta te atrapará desde el principio en una espiral de secuencias de vídeo para desgranar su argumento, de escenas de acción, de zonas de exploración y resolución de puzzles, de épicos momentos QTE... Cuando empieces la partida, no vas a poder dejar de jugar en varias horas.





SI RELLENAS LA **BARRA** bruja podrás realizar ejecuciones como esta

ES TAN EXCLUSIVO QUE TIENE SU PROPIO GÉNERO: "NON-STOP CLIMAX ACTION".



PODRÁS HACER USO DE las pistolas en cualquier momento, incluso durante un combo

Si bien es cierto que este título guarda grandes similitudes con *Devil May Cry* en lo que respecta a su mecánica, su original argumento y su tono erótico-festivo-cómico, lo hacen único. Bayonetta es una Bruja de Umbra encerrada en el fondo de un lago durante 500 años; tras su liberación, decide lanzarse a descubrir cuales son sus orígenes y cuál fue el motivo de su encierro. Visto así, la cosa no parece muy emocionante, pero si decimos que para conseguir su objetivo Bayonetta tendrá que recorrer cielo (Paradiso) e infierno (Inferno) acabando con las más gigantescas criaturas, ayudada por armas como una katana, unas garras metálicas o cuatro pistolas, una en cada extremidad, la cosa cambia. Y cambia aún más cuando descubrimos (poco después de comenzar la partida) que Hideki Kamiya y sus compañeros de Platinum Games se han puesto muy serios en lo que respecta a la calidad técnica del juego, pero no en su puesta en escena. Nuestra principal misión consistirá en acabar con una ingente hueste de ángeles y con gigantescos seres que parecen una mezcla entre monstruos de Godzilla y esculturas griegas; y no faltarán las posturas y los ángulos de cámara "comprometedores" (el cuero ajustado es lo que tiene) y hasta algún que otro guiño (o parodia) a otros juegos como *Resident Evil 4* o *Assassin's Creed*. Las más de diez horas de juego (en dificultad normal, nos ha durado 15, sin conseguir gran parte de sus secretos) pasan de forma rápida y entretenida debido a su divertido argumento y, sobre todo, a su exquisita jugabilidad.

Todo en ***Bayonetta*** ha sido cuidado al máximo: 60 fotogramas por segundo, magnífico doblaje (al inglés, eso sí), texturas de calidad, enemigos gigantescos, originales »

> Su argumento y desarrollo, trabajado y burlón.
> Su exquisito control y sistema de lucha.
> El estilo visual y su acabado es excelente.

⇅ Arriba y abajo

> La versión de para Xbox 360 es perfecta, pero la de PS3 tiene unos colores algo apagados y un frame rate más inestable.

LOS ATAQUES MALEFICIO ESTÁN creados con el pelo de Bayonetta.



Vigrid: entre el cielo y el infierno

EN UN LUGAR DE EUROPA...

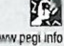
Casi la totalidad del juego se desarrollará en el país europeo imaginario de Vigrid, aunque Bayonetta tiene la posibilidad de viajar a diferentes dimensiones sin desplazarse apenas. Los niveles del juego estarán compuestos por localizaciones en el mencionado Vigrid y en otras dimensiones como Paradiso (lo que podría ser el cielo) e Inferno (lógicamente, el infierno).



PC PS3 XBOX 360



Bayonetta

Género: **"Non Stop Climax Action"**
Desarrolladora: **Platinum Games**
Editora: **Sega**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Rankings**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.3	9.4
Jugabilidad	**Adicción**
9.5	9.5

Nota final



9.5

La opinión

MENUDA SORPRESA; ESPERABA "otro Devil May Cry" y me he encontrado con uno de los juegos de acción más adictivos, divertidos, jugables y mejor acabados de la actual generación. Nunca más volveré a desconfiar de los genios que componen Platinum Games.



Por L. Fernández

LOS JEFAZOS SUFRIRÁN ATAQUES maleficio especiales como el de la pantalla.

» y detallados... Pero lo que destaca sobre todo lo demás es su impecable control y jugabilidad. Kamiya ha tomado el concepto de su propio *Devil May Cry* y lo ha evolucionado considerablemente: la cantidad, la variedad y la libertad para confeccionar combos es impresionante, la respuesta a los controles es increíblemente rápida y precisa, podrás adquirir items, accesorios (para añadir posibilidades a Bayonetta) y diversas armas que podrás combinar en tiempo real, si esquivas un ataque enemigo con una voltereta (R2/RT) tendrás unos segundos de "Tiempo Bruja" en los que los enemigos ralentizarán sus movimientos y podrás crear grandes combos... Los "veteranos" de Platinum Games han conseguido una perfecta armonía entre argumento, puesta en escena, gráficos y jugabilidad que convierte a Bayonetta en uno de los mejores juegos de acción de la historia. ■

Interferencias


NINJA GAIDEN


DEVIL MAY CRY


GOD OF WAR

Lo mejor del género

EXQUISITA JUGABILIDAD

El creador de *Devil May Cry* se las ha arreglado para unir en *Bayonetta* lo mejor del género: los combos y juggles de DMC, el uso de armas de todo tipo y los combates "uno contra uno" de *Ninja Gaiden*, las bestiales ejecuciones QTE de la saga God of War... Y además, se ha permitido el lujo de incluir novedades como los ataques maleficio y el perfecto Tiempo Bruja, que ralentizará a los enemigos durante unos segundos si consigues esquivar alguno de sus ataques en el momento adecuado.





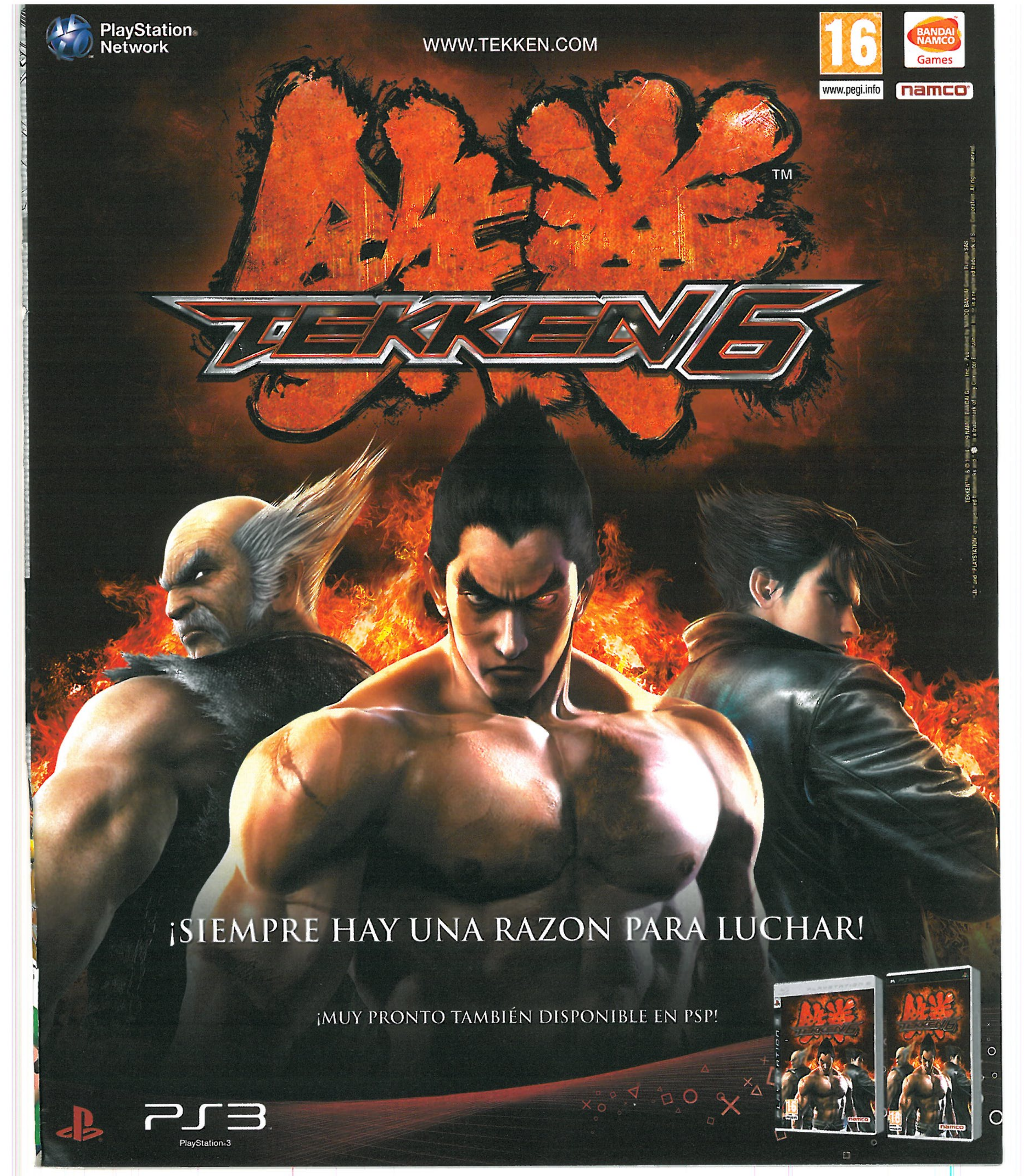
LAS ESPECTACULARES EJECUCIONES TE obligarán a realizar secuencias QTE.



EL TAMAÑO DE LOS jefes de final de fase es totalmente desmesurado.



AUNQUE NO LO PAREZCAN por su aspecto, los enemigos de Bayonetta son ángeles.



PlayStation Network
WWW.TEKKEN.COM
16
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
namco
TEKKEN 6
¡SIEMPRE HAY UNA RAZON PARA LUCHAR!
¡MUY PRONTO TAMBIÉN DISPONIBLE EN PSP!
PS3
PlayStation 3



Wii CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REFLEX EDITION

EL JUEGO BÉLICO MÁS POPULAR, AHORA EN WII

Treyarch hace posible vivir en Wii la gran experiencia que hace casi tres años se pudo vivir en las otras plataformas de esta generación con un título soberbio. Nunca es tarde si la dicha es buena.

Por casi todos es conocido el éxito de la saga *Call of Duty*, sobre todo últimamente debido a la gran campaña mediática llevada a cabo con *Modern Warfare 2*. Sin embargo fue en la primera parte del mismo, la cuarta entrega de la saga principal de *Call of Duty*, donde la franquicia asentó una serie de referentes que la alzaron a lo más alto del ocio electrónico y que definirían el rumbo que desde entonces ha seguido ésta. Por desgracia, por aquel entonces no se confiaba mucho en el potencial de Wii como consola para sacar este título. Sin embargo, como se suele decir, no es tarde si la dicha es buena, y en este caso, el título que Treyarch ha parido difícilmente puede superarse.

Así pues, contaremos exactamente con la misma campaña para un jugador, en la que tendremos que salvar al mundo de una amenaza nuclear poniéndonos en la piel tanto de un soldado británico como de uno norteamericano, en dos campañas paralelas en las que tendremos adrenalina y diversión para rato. Como añadido exclusivo en esta entrega de Wii, podremos jugar en cooperativo con un amigo, eso sí, manejando sólo uno de los dos al personaje, pero con dos mirillas en pantalla.

En cuanto a los controles, estamos ante el mejor trabajo de adaptación de las capacidades de Wii a un juego del género. Los desarrolladores del título han tomado

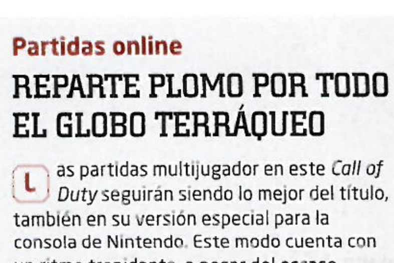
SALVA AL MUNDO DE UNA AMENAZA NUCLEAR EN EL JUEGO BÉLICO MÁS ACLAMADO



Genial adaptación

ESTO ES LA GUERRA

Treyarch ha conseguido un juego redondo. La misma experiencia que se pudo vivir en las grandes consolas de nueva generación, con un control genial y un gran apartado técnico pocas veces visto en Wii. Así como la mejor experiencia en multijugador online de la consola. Simplemente una adquisición que ningún usuario de Wii debería perderse. Adrenalina de la buena con tu Wiimote.



Partidas online

REPARTE PLOMO POR TODO EL GLOBO TERRÁQUEO

Las partidas multijugador en este *Call of Duty* seguirán siendo lo mejor del título, también en su versión especial para la consola de Nintendo. Este modo cuenta con un ritmo trepidante, a pesar del escaso número de participantes (cinco por bando), gracias al genial diseño de los mapas. Están los modos clásicos, como el todos contra todos, guerra por equipos, capturar la bandera, capturar el cuartel enemigo, uno contra uno o desactivar la bomba, así como sus respectivos modos en extremos, en los que tendremos que jugar sin ningún tipo de interfaz o ayuda, salvo tus reflejos, tu habilidad y tu buena vista.



FÍJATE EN TUS COBERTURAS y en tus armas y munición restante, es fundamental.

EL PRINCIPIO DE LA misión de Chernobyl, una experiencia que jamás olvidarás.

UN SILO DE MISILES a punto de ser lanzados. Hay que actuar rápido, muy rápido.

>La mejor adaptación para Wii de un título de otra plataforma.
>Infinitas posibilidades de control.
>El mejor multijugador.

Arriba y abajo

>A nivel gráfico, flojean algunas texturas.
>Sin posibilidades de Wii Speak.
>La escasa promoción.

buena nota de lo que se pudo ver en *The Conduit* y lo han llevado aun más allá, con una optimización de control que llega a cuotas prácticamente ilimitadas, donde cada uno se hará la horma de su propio zapato. ¿Que no te gusta el B para disparar, el Z para apuntar y el A para esprintar? Pues se cambia y punto. Por otro lado sigue existiendo la compatibilidad con Wii Zapper, habiendo incluso un modo por defecto para este tipo de control.

Aparte del modo para un jugador, también en Wii se podrá gozar de la joya de la corona: su modo online. Las mejoras en este apartado respecto a la anterior entrega, *World at War*, son más que notables: más opciones, más mapas, más jugadores por partida (5 contra 5, en vez de 4 contra 4), conexiones más rápidas y menos caídas de servidores. Cierto es que hay otros juegos que ofrecen más jugadores por partida o mejores gráficos, pero sin duda alguna *COD: Moder Warfare Reflex Edition* puede presumir de tener el mejor y más completo multijugador online. La única pega que se le puede achacar aún a este tipo de partidas es que sigan sin habilitar la posibilidad de poder utilizar el Wii Speak para poder comunicarte por voz.

A nivel técnico, Treyarch ha demostrado que Wii puede ofrecer espectáculos visuales que no desmerezcan en la actual generación. Geniales efectos de luz, humo y partículas, así como texturas en altas resoluciones, reflejos o efectos climáticos muy bien conseguidos para el nivel técnico de la consola. Todo ello sin sufrir apenas ralentizaciones, inclusive con un gran número de elementos y enemigos en pantalla. Lástima que los modelados de los personajes sigan estando un paso por detrás del nivel general del título.

A nivel sonoro más de lo mismo. Las mismas pistas de audio, las mismas melodías que nos meterán en la acción, el mismo doblaje de gran calidad al castellano y los mismos efectos de sonido para armas, explosiones y demás. ■



Call of Duty: Moderm Warfare Reflex

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **Treyarch**
Editora: **Activision**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **9.0**
Sonido **9.5**
Jugabilidad **9.5**
Adicción **9.5**



Nota final



9.3

La opinión

UN IMPRESCINDIBLE DENTRO del catálogo de Wii que todo usuario debería adquirir, aunque sea para demostrar a Activision, que le ha dado una nula promoción, que este tipo de juegos en la consola de Nintendo son posibles y, además, muy valorados.



Por J.L. Villalobos

NDS



CoD Modern Warfare Mobilized

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **n-Space**
Editora: **Activision**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-6**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **8.1** Sonido **9.8**
Jugabilidad **8.2** Adicción **8.0**

Nota final



8.3

La opinión

AUNQUE ESTÁ MUY bien resuelto en el apartado técnico, parece que el juego no encaja con la consola del todo, ni estéticamente ni por el argumento del título. Eso no quita que nos encante disparar.

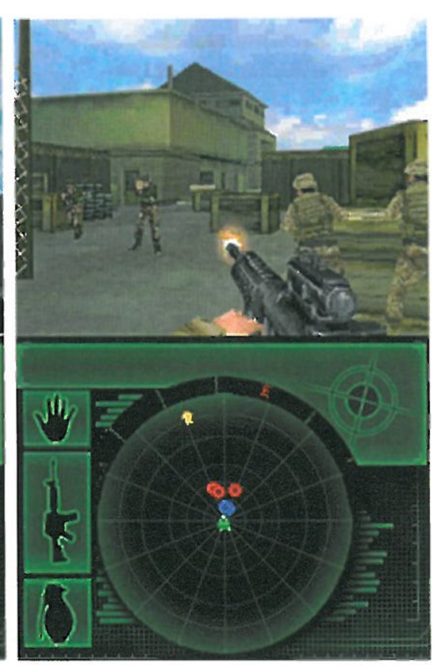


Por Ch. Antón

NDS CALL OF DUTY MODERN WARFARE MOBILIZED





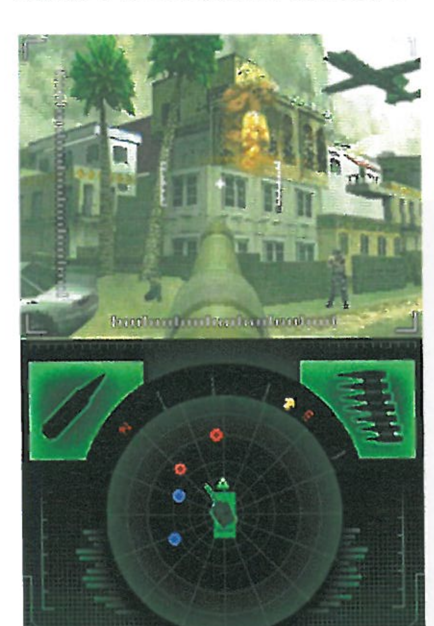


LA GUERRA EN DS NO APABULLA TANTO

Acostumbrados a que tras el nombre de Call of Duty haya un juego que nos deslumbre, este de DS sólo lo hace en su jugabilidad, dejando los gráficos de lado.

Lo malo de las consolas portátiles es que el realismo extremo no termina de funcionar. Por desgracia, este *CoD: Modern Warfare Mobilized* trata la guerra desde esa perspectiva realista que no hace sino restar. Plantear el juego con otra estética podría ser interpretado como algo demasiado poco serio por parte de Activision, pero quizá encajaría mejor en la portátil de Nintendo. Algo más arcade y más 'cartoon', quizá. El problema fundamental está en que la estética de juego de guerra en tres dimensiones y en primera persona nos retrotrae hasta los juegos del mismo género de hace 5 o 10 años en otras plataformas... y eso no termina de ser bueno.

El juego lo soluciona todo con éxito. El control es aceptable en la mecánica pues utiliza la pantalla táctil para mover la cámara, mientras que el personaje se moverá con la cruceta y el arma se disparará con el botón superior. Eso sí, no se puede decir que sea una postura cómoda. Los escenarios y la ambientación sonora son de gran factura, sin embargo, el diseño de los niveles es tan plano y lineal como estúpidas resultan las trampas a las que nos someten y que suelen consistir en puertas que caen tras las que hay pistoleros, cajones en los que se ocultan enemigos y callejones estrechos. Si eres capaz de ser paciente en los escenarios interiores, utilizar la cobertura y ser habilidoso con las granadas en el exterior, la campaña te durará pocas horas.



Eso sí, el juego, como el de las plataformas 'mayores' cuenta con un multijugador que admite hasta seis contrincantes en local o a través de internet (tras eternas esperas). Además, el título se completa con una serie de modos que retan al jugador a superarse y que, menos mal, alargan la vida del cartucho. Pólvora tiene, pero está mojada y desgastada por el tiempo. ■

Puesta en escena

UNA SUPERPRODUCCIÓN

Al igual que las versiones de consolas de sobremesa, uno de los puntos en los que se centra la acción de este *Modern Warfare* de DS es la producción. Para ello las voces, las escenas de introducción y la música del juego tienen papeles muy importantes. Pero además de eso, algunas secuencias dentro del juego subidos en vehículos o utilizando armas muy sofisticadas (misiles teledirigidos o robots, por ejemplo) aportan ese extra de tensión.


LEGO
ROCK BAND
FORMA LA MEJOR BANDA DE ROCK DEL UNIVERSO
INCLUYE LOS MEJORES ÉXITOS...
BLINK 182 ALIENS EXIST
EUROPE THE FINAL COUNTDOWN
INCUBUS DIG
JACKSON 5 I WANT YOU BACK
PINK SO WHAT
QUEEN WE WILL ROCK YOU
Y ¡MUCHO MÁS!
PASE AL BACKSTAGE
ELIGE TU INSTRUMENTO: GUITARRA, BAJO, BATERÍA O MICRÓFONO Y ¡DIVIÉRTETE CON TUS AMIGOS!
USA LA ENERGÍA DEL ROCK PARA GANAR LOS DESAFÍOS
PERSONALIZA TU BANDA DE ROCK
ELIGE LAS HABILIDADES PARA CADA CLASE DE JUGADOR
PASE AL BACKSTAGE
XBOX 360
Wii
7
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO DS
3
www.pegi.info
HARMONIX
games
LEGO ROCK BAND video game (excluding LEGO assets) © 2009 Harmonix Music Systems, Inc. Nintendo DS sku developed by Backbone Entertainment. Xbox 360, ps3 and Wii skus developed by TT Games Publishing Ltd. Published by Warner Bros. Interactive Entertainment, a division of Warner Bros. Home Entertainment Inc. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. Uses Bink video. Copyrights © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Development tools and related technology provided under license from CRI Middleware, Inc. © 2009 CRI Middleware, Inc. All rigths reserved. Harmonix, Rock Band and all related titles and logos are trademarks of Harmonix Music Systems, Inc. an MTV Networks company. MTV: Music Television, MTV Games and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacon International Inc. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2009 The LEGO Group. Backbone and the Backbone logo are trademarks of Backbone Entertainment, a Foundation 9 Entertainment Company. "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. LEGO® Rock Band™ is compatible with all Rock Band™ controllers and most Guitar Hero® and authorised third party instrument controllers and microphones. "Guitar Hero" is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc (s09)
LEGO® Rock Band™ is compatible with all Rock Band™ controllers and most Guitar Hero® and authorized thrid party instrumetn controllers and microphones



Multi AVATAR

EL JUEGO DE LA PELÍCULA DEL AÑO

Avatar es lo último de James Cameron, el aclamado director de Titanic. ¿Conseguirá el mismo éxito que en aquella película con su próxima obra y su correspondiente versión jugable?

Hace ya más de una década, James Cameron reventaba la taquilla y los Oscars con Titanic. Desde entonces el director ha estado enfrascado en un único proyecto, *Avatar*. Originalmente pensado para el mundo del cine, narra la historia de un humano en medio de una guerra interestelar entre nosotros y los habitantes nativos de una lejana luna llamada Pandora.

El videojuego traslada este peculiar y colorido mundo a los sistemas de entretenimiento actuales, con un pequeño cambio en la fecha de los hechos que narra. Y es que en el videojuego viviremos una especie de precuela de la versión fílmica, con "Able" Ryder como protagonista. Éste es un soldado entrenado para controlar un Avatar que ha viajado durante cinco años para llegar a la tierra e incorporarse a las filas de la RDA en su intento de controlar el unobtanium.

Así, al llegar a Pandora nos encontraremos con un shooter en tercera persona de esos con vehículos de por medio y algunos toques (muy ligeros) de rol. Pero esto no es más que el principio, ya que al avanzar en la aventura se nos dará la posibilidad de cambiar de bando para luchar al lado de los Na´vi. De esta manera la línea argumental se separa, ofreciéndonos la historia de *Avatar* desde ambos lados de la trinchera.



UN JUEGO DE ACCIÓN CORRECTO QUE CUMPLE EL CLICHÉ SOBRE LOS JUEGOS DE PELÍCULAS

Por supuesto, la jugabilidad también cambia en función de nuestra elección. Lo que en principio es un shooter se convierte en un yo contra el barrio, con combos, habilidades especiales, etc. Esta decisión dobla la duración del juego, pero consigue dejar una sensación agridulce. La culpa la tiene cierta falta de profundidad jugable independientemente del bando que hayamos elegido.











Avatar

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubi Soft Montreal**
Editora: **Ubi Soft**
Precio: **69,95€(PS3 y 360) 49,95€ (Wii) 59,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **2-16**
Idioma:
Voces
Textos



Pegi



www.pegi.info

Pandorapedia

APRENDIENDO LO QUE ES UN AVATAR

Para todos los curiosos que quieran conocer Pandora, se ha incluido una herramienta llamada Pandorapedia. Con ella podremos recabar información de cada nuevo objeto que encontremos en nuestra aventura, para luego consultarla en el menú de juego. Sólo así podremos descubrir algunos de los detalles de este maravilloso nuevo universo, por ejemplo lo que es un Avatar. Se trata de una nueva tecnología que permite a los seres humanos controlar un híbrido entre nosotros y los Na´Vi, para así poder sobrevivir en Pandora.

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	8.5

Jugabilidad	Adicción
7.0	7.3

Nota final



En ambos casos tendremos además que soportar un gran número de misiones genéricas (de esas con repetición constante de objetivos), convivir con un sistema de control altamente ineficaz e incluso soportar una historia que no es capaz de mantener el interés. Tampoco podemos olvidar sus problemas con la cámara, mareante en ocasiones, pero casi insufrible al jugar con los Na´Vi. Por otra parte, están sus evidentes fallos de programación en forma de bugs, que consiguen convertir el título de Ubi Soft en algo incómodo de jugar.

Lo mejor de *Avatar* es que, a pesar de estos fallos obvios, consigue entretener al jugador gracias al carisma del mundo creado por James Cameron y a los momentos de acción desenfrenada que viviremos en la campaña humana.

La vertiente multijugador trata de dejar estos fallos atrás con una propuesta entretenida aunque nada innovadora. Enfrenta a los dos bandos del conflicto, con 8 jugadores a cada lado, cada uno con sus poderes y habilidades especiales. Un buen trabajo, aunque no está a la altura de las propuestas en este apartado.

Lo más destacable de *Avatar* es su apartado gráfico, sobre todo usando las capacidades 3D que ofrece. Si no nos es posible acceder a éstas, nos encontraremos ante un juego de acción simplemente correcto que vuelve a caer en la ya famosa maldición de toda película adaptada a videojuego. ■

Interferencias





LOST PLANET — MUA 2 — STAR WARS



Arriba y abajo

- Interesantes opciones multijugador.
- La representación de Pandora.
- En 3D es un verdadero espectáculo...

- ... pero sin él pierde enteros visualmente.
- Cámara realmente incómoda.
- Detalles por pulir.

La opinión

UNA OPORTUNIDAD DESAPROVECHADA por parte de Ubi Soft con este juego. Tiene una buena base, pero su realización no está a la altura de las circunstancias en muchos momentos. Se pueden salvar sus modos multijugador y la representación de Pandora.



Por Juan "Xcast"

A sticky, slimy substance... I'd prefer not knowing what it is... but it can serve as glue!

GRÁFICAMENTE, LOS ENTORNOS DEL juego están cargados de detalles y muy cuidados en su elaboración.

DRÁCULA NUNCA SE VA A MORIR DEL TODO

Regresamos a la piel de Van Helsing para perseguir al no muerto más famoso de la historia en una aventura de Frogwares que es sinónimo de calidad, desarrollo absorvente y puzzles ingeniosos.

Dracula regresa en formato aventura, (¿cuántas van ya?) de la mano de Frogwares, de quienes acabamos de disfrutar con *Sherlock Holmes vs. Jack el Destripador*. Esta aventura, fechada en 2008 y publicada ahora en España por FX Interactive ha sufrido una completa remodelación de mano de la editora española para ajustar su experiencia a nuestro mercado.

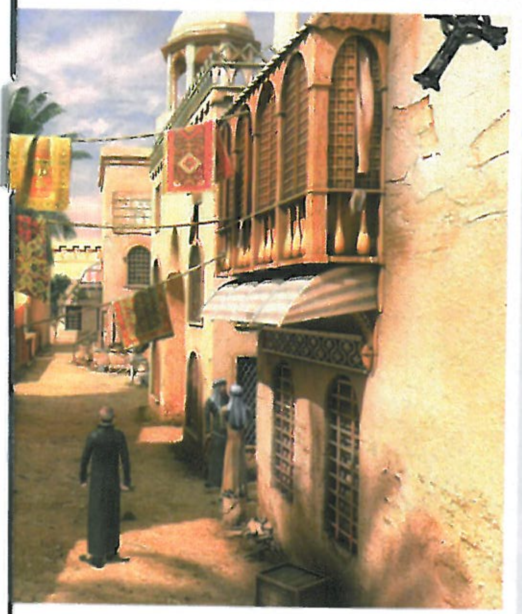
Completamente traducida y doblada, como es marca de la casa, ***Dracula Origin*** es el anterior trabajo de Frogwares y se entiende como un paso previo a lo mostrado en *Sherlock Holmes*. Si en ésta se apostó por un desarrollo híbrido entre un 3D en primera persona muy resultón y una perspectiva más clásica, en la aventura que nos ocupa, el entorno de juego se mantiene con fondos prerrenderizados y personajes 3D. Mención especial merecen tanto unos como otros, pues *Dracula Origin* ofrece un acabado visual muy cuidado y preciosista. El modelado de los personajes es de gran calidad y los escenarios están cargados de detalles. En ese sentido, la aventura de Frogwares está a la altura de los tiempos que corren.

En cuanto a su desarrollo, nos encontramos de nuevo ante una aventura clásica de 'point and click' salpicada de puzzles que nos recuerdan a lo visto en *Dracula 3* o en la mencionada *Sherlock Holmes*. Debo admitir que son este tipo de retos los que más me gustan en las aventuras modernas y lo que hizo que me enganchara a las otras dos: rompecabezas, juegos de números, habilidad... Todos los problemas se resuelven en una suerte de lógica fuera del juego donde la

ES POSIBLE ESTABLECER ALIANZAS con otros jugadores en red para compartir territorios y recursos.



EN LA AVENTURA, **TOMAMOS** el papel del cazavampiros más famoso, Van Helsing





UNA DE LAS NUEVAS localizaciones de *Dracula Origin* es Egipto, lugar tradicionalmente relacionado con vampiros

Interferencias



S. HOLMES VS DESTRIPADOR



DRACULA 3



INDIANA JONES

solución no pasa por encontrar tal o cual objeto o en la correcta combinación de estos. En *Dracula Origin*, nos toparemos con enigmas sencillos o auténticos retos a nuestra inteligencia, aunque sin llegar al grado de *Dracula 3* de Microids, a nuestro entender, de los más exigentes en el género en los últimos dos años.

La historia de ***Dracula Origin*** no es precisamente un dechado de originalidad: en la piel de Van Helsing deberemos perseguir al eterno vampiro más famoso de todos los tiempos, obsesionado, como no podía ser de otra manera, con la figura de Mina Harker. La historia comienza en Londres tras la llegada del conde a la ciudad.

Una serie de extraños asesinatos nos ponen tras la pista de su posible perpetrador, al que tendremos que descubrir. A lo largo de diversas localizaciones, visitaremos Egipto, Viena y Transilvania, cuna del conde, hasta dar con los huesos del vampiro en donde deberían estar.

Puzzles

RECUPERANDO A LOS CLÁSICOS

El uso de puzzles no resolubles directamente en el juego es un recurso utilizado en las aventuras desde los tiempos de *Indiana Jones y la Última Cruzada*. También en clásicos como *The 7th Guest*, la saga *Myst* y los más recientes *Dracula 3* y *Sherlock Holmes vs Jack el Destripador* hemos podido ver este tipo de problemas que, en algunos casos, nos han obligado a tomar lápiz y papel y resolver un enigma numérico o un puzzle de relaciones a la vieja usanza, como si estuviésemos ante un libro de crucigramas. En Marca Player recordamos con placer escenas como la de los análisis de sangre en *Dracula 3*. Nada más empezar este ***Dracula Origins***, el primer puzzle relacionado con las noticias sobre asesinatos en distintos periódicos y la vía de escape del asesino nos provocó nuestra primera sonrisa de satisfacción y el convencimiento de que estábamos ante una aventura que nos iba a gustar.







¡QUÉ RECUERDOS DE NUESTROS viajes a Transilvania!

>Gráficamente está más que a la altura de 2010.
>Los puzzles son interesantes y balanceados.
>Su precio, su precio y su precio.

Arriba y abajo

>Como siempre en este tipo de producciones, el formato 16:9 es inexistente y luce mal en estos monitores.

Dracula Origin es una aventura de calidad, con un desarrollo interesante, sobre todo si te atrae el tema del no muerto más popular, gráficos espectaculares y unos puzzles con los que disfrutarás si eres amigo de resolver acertijos y juegos de inteligencia. Además, viene completamente doblado y traducido y cuesta la desternillante cantidad de 9,95 €. Una compra obligada para cualquier aventurero que se precie. ■

PC



Dracula Origin

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Frogwares**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **9,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	7.5

Nota final

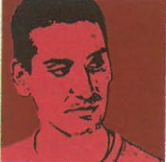


8.0

MERISTATION/SP 7.0

La opinión

DEBEMOS DECIR QUE Dracula Origin no nos ha sorprendido porque ya sabíamos como se las gasta el tándem Frogwares-FX: Un acabado de lujo con un doblaje a la altura de las circunstancias y un precio que haría sonrojar a cualquiera.

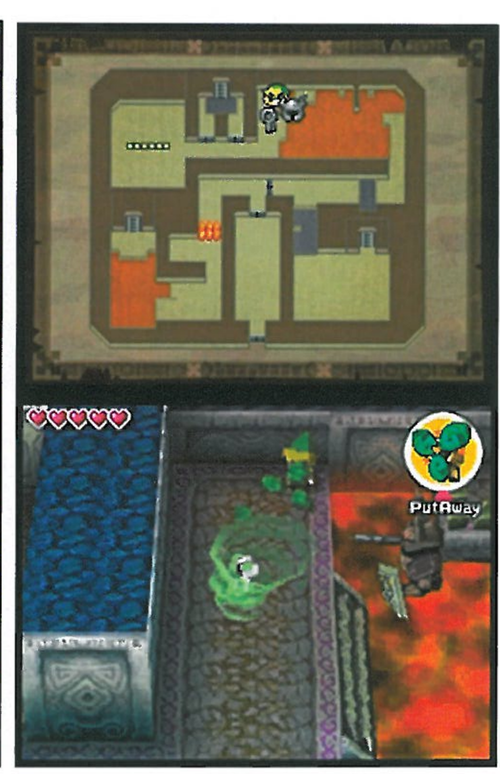


Por Duardo

NDS THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS







ESTE *LEGEND OF ZELDA* VIENE A TODA MÁQUINA



El siempre emocionante regreso de Link es todavía mayor en esta entrega con una historia a que rodean fantasmas, trenes y flautas mágicas para disfrute de todos.

Quien disfrutase de *Phantom Hourglass*, la última aventura de Link, también para DS, encontrará que este ***Spirit Tracks*** es aparentemente el mismo juego. Visualmente lo es, no hay ninguna duda. El control es el mismo. La esencia del juego de mazmorras la misma... Sin embargo, nada se puede comparar a la emoción de tener otra vez un nuevo Hyrule por descubrir..

En esta ocasión Link se convierte en maquinista de tren y será éste, el tren, su medio de transporte por el mapa. La misma idea que con los barcos de *Phantom Hourglass*, diferente ejecución y, también, un mensaje para los seguidores de la saga: ¡cuidado con la saga Zelda porque ha abandonado la fantasía céltica-medieval de los juegos anteriores y se ha industrializado! Las especulaciones sobre si el próximo juego de la serie (al menos en DS) tendrá a los aviones como protagonistas han llenado de rumores el ambiente, rumores que, curiosamente, Eiji Aonuma, director del juego, no ha querido-sabido-creído necesario acallar.

Con nuestra locomotora, la fantasía de *The Legend of Zelda* esta vez se argumenta en torno a los ***Spirit Tracks***, las vías por las que nos movemos por el nuevo Hyrule y que tienen un origen muy peculiar. Al parecer, ciertos demonios habitantes de la nueva Hyrule antes de la llegada de Link (esto corresponde a una batalla librada cien años antes) tienen sus espíritus encerrados en la Torre de los Dioses y las cadenas que los retienen han hecho surgir los Spirit Tracks (Senderos Espirituales). Ya en *Phantom Hourglass* tuvimos algunos contactos espirituales, pero en esta ocasión y utilizando a la Princesa Zelda, mejor dicho a su espíritu (su cuerpo es secuestrado al principio de la aventura), tendremos que librar batallas en un nuevo plano, el de los fantasmas, los espíritus, las almas... Para ello Link aprenderá técnicas de 'posesión' de espíritus y ascenderá a un nuevo mundo para luchar.



EN LOS DESPLAZAMIENTOS TENDREMOS que tener en cuenta los trenes que circulan por las vías para hacer el cambio de agujas y así evitar el choque con ellos.

Un control impecable

Si la historia nos mete de lleno en el mundo de emociones que habitualmente consigue crear *The Legend of Zelda* con cada una de

Multijugador en DS

SIN ONLINE, PERO PARA 4

Los que recuerden *Phantom Hourglass*, sabrán que aquel tenía un multijugador online para 2 jugadores. Ha desaparecido. En esta ocasión Nintendo ha preferido ampliar el número de jugadores en la partida (hasta 4) y que sólo funcione en local. Así, con una sola tarjeta, cuatro jugadores entrarán en el modo Duelo que consiste en recopilar durante tres minutos el mayor número de gemas sobre uno de los seis escenarios disponibles. Para ello batará con pasar por encima de ellas (por cierto, hay gemas pequeñas, medianas y grandes con puntuaciones de 1,2 y 3 puntos respectivamente), ante la oposición del resto de participantes y de los enemigos que moran el escenario, los Phantoms. A eso se le une que cada jugador podrá ir recogiendo ítems que podrá utilizar en su favor para ser invencible, multiplicar el valor de las gemas, provocar una explosión,...







>¡Es tan bonito!
>Una historia mágica como es habitual en la saga de Nintendo.
>Se ha hecho caso a los fans para corregir cosas.

Arriba y abajo

>Se repiten los puzles, que empiezan a sonarnos.
>El multijugador no tiene online y antes sí.
>No es revolucionario.

sus entregas, la mecánica del juego sólo lo acompaña. Para nadie supondrá un problema pues se adapta a la perfección a lo que exige el juego. Puntear en cualquier parte de la pantalla hará que nuestro héroe se dirija hacia allí. Sencilla, eficaz y todavía más precisa que en el juego anterior. Con estos dos ingredientes, lo único que hacía falta es que algunas de las escenas que en *Phantom Hourglass* se eternizaban, aquí no fuesen tan pesadas ¡eureka! Nintendo aprendió de sus errores y, haciendo caso de lo que pedían los fans desde que se lanzase el título anterior, han eliminado esas partes del juego en las que el personaje simplemente viajaba. En *Spirit Tracks* también habrá de eso, pero en menor medida. De hecho, el viaje en sí mismo tendrá un componente (mínimo) de estrategia al tener que tener en cuenta si la vía está ocupada por otras locomotoras (malvadas y su aspecto las delatan) que puedan chocar de frente con nosotros.

EL CONTROL MÁS SENCILLO Y EFICAZ PARA DS



Interferencias



LA LOCOMOTORA THOMAS — THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS — DEVIL MAY CRY 4



Las veinte horas de aventura que ofrece este *Spirit Tracks* son suficiente motivo no sólo para los seguidores de Link, esta vez como ingeniero de trenes, sino para cualquiera que se quiera iniciar en la saga. De hecho, uno de los pequeños inconvenientes del título para los más jugones es que, como su antecesor, quizá peca de sencillo y repetitivo en determinados momentos. Algunas de las misiones son familiares, los enfrentamientos son reconocibles... Nintendo no ha querido dar lugar a polémica y para eso ha incluido mejoras y novedades importantes como la posibilidad de manejar a la princesa Zelda en determinados puntos (su espíritu 'toma prestadas' algunas armaduras, por ejemplo) y Link tendrá que hacerse experto en un nuevo instrumento musical, una flauta, la 'Spirit Pipe' que dará acceso a determinadas áreas secretas.

Spirit Tracks, como cualquier juego de Zelda, vuelve a dar en la tecla exacta para despertar todas esas emociones infantiles tanto a través de un argumento bien cerrado, como de una puesta en escena excepcional y una mecánica de juego pocas veces comparable a la de otro juego de DS. ■

NDS



The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Nintendo (Team 3)**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos**



Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.5	9.5	9.0	8.5

Nota final



9.2

La opinión

POR EL EXCELENTE trabajo artístico ya es recomendable, pero es que este Spirits Tracks lleva toda una emocionante historia detrás que encaja a la perfección en el formato de la consola. Edición tras edición es una serie que sabe reinventarse o, al menos, encontrar una nueva historia.



Por Chema Antón

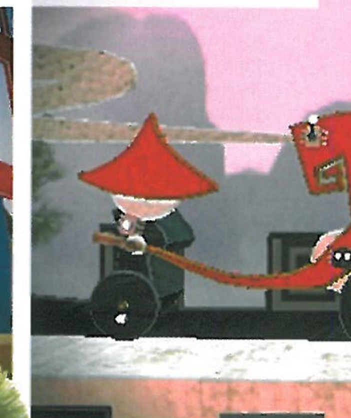








ES SÓLO UN TROZO de trapo, pero resulta tan mono...



SERÁ DE TRAPO, PERO esta criaturita pasea en coche.

'CONDENADO' MUÑECO DE TRAPO

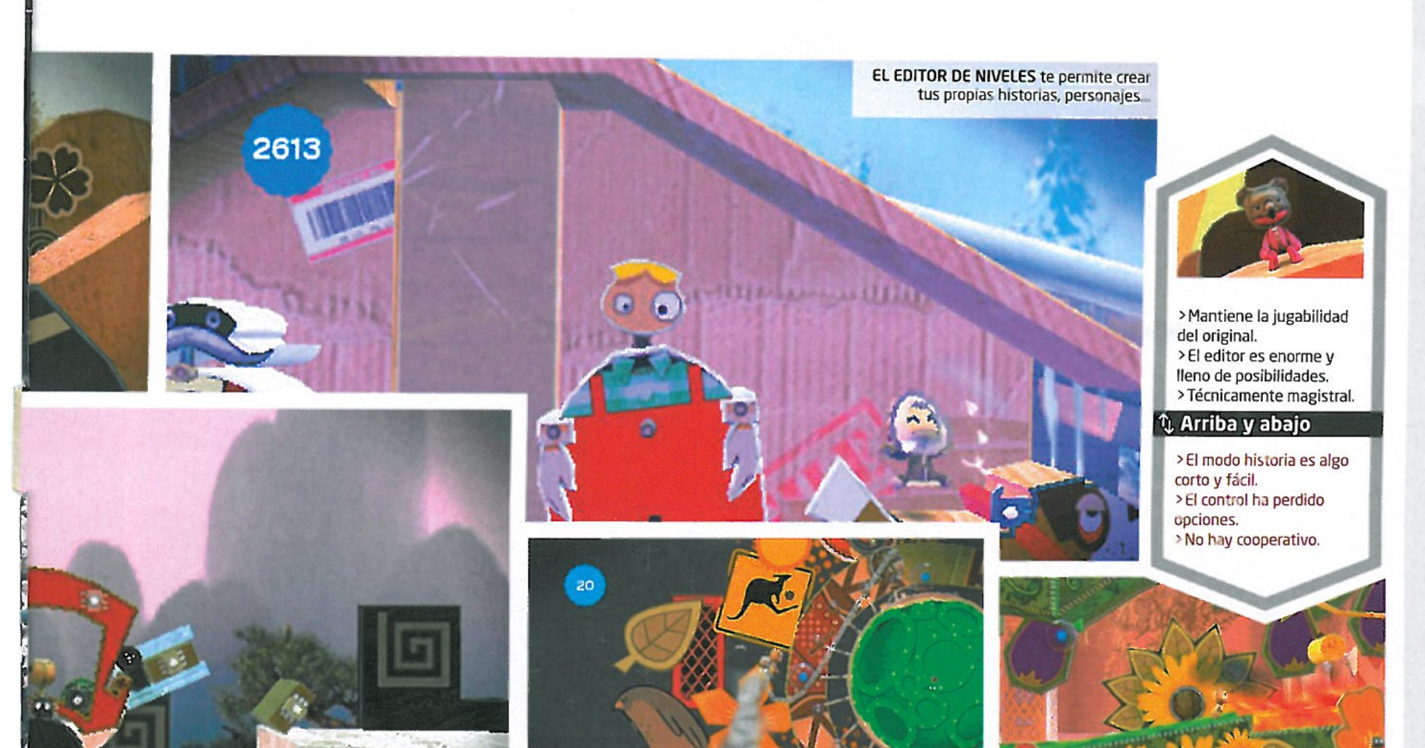
Hace un año conquistó nuestros corazoncitos con su tierna mirada de ojos de botón. Ahora, el simpático 'Sackboy' vuelve a atraparnos en versión PSP.

Innovar en un género tan saturado y más viejo que el fuego como las plataformas no es fácil, amigos, pero hay que reconocer que Sony consiguió sorprendernos el pasado año con el lanzamiento de *Little Big Planet* para PS3. La brutal sencillez de su planteamiento, el carisma de sus expresivos muñecos de trapo y una comunidad apasionada que multiplica su vida a diario creando más mundos para disfrutar, han obrado el milagro. Ahora, la experiencia *Little Big Planet* se renueva con nuevo título, y esta vez cabe en la palma de tu mano.

En la versión grande del juego pudimos disfrutar de un gran número de mundos y niveles por los que disfrutar con nuestro entrañable y personalizable muñeco de trapo. Ahora, en la versión PSP, llegan con el mismo planteamiento, jugabilidad y opciones, un buen puñado de nuevos mundos para disfrutar. Una voz en off en perfecto castellano nos guía en nuestros primeros compases del juego, que se caracterizan por una sencillez extrema. Todo se maneja de forma genial con un par de botones y el mundo de cartón y papel de *Little Big Panet* parece responder a las leyes físicas más básicas. Sin problemas si ya jugaste al a versión PS3.

Pero, como en aquélla, aquí el acento no se pone en los niveles desarrollados por Sony, que están muy bien, sino que el juego entero está destinado a animarnos a crear nuestros propios mundos. La aplicación de edición de niveles es sencilla hasta decir basta y todo funciona a las mil maravillas. Coloca un objeto, pega unas pe-

CREA TUS PROPIOS MUNDOS Y NIVELES DE JUEGO EN TU PSP Y LUEGO SÚBELOS A LA RED PARA QUE JUEGUE CON ELLOS CUALQUIERA



EL EDITOR DE NIVELES te permite crear tus propias historias, personajes...

> Mantiene la jugabilidad del original.
> El editor es enorme y lleno de posibilidades.
> Técnicamente magistral.

Arriba y abajo

> El modo historia es algo corto y fácil.
> El control ha perdido opciones.
> No hay cooperativo.

LOS NIVELES DEL JUEGO te descubrirán nuevos personajes.

gatinas para darle algo de color a tu nivel... Es increíble ver cómo en nuestra pantalla de PSP podemos crear un nivel de juego genial en cuestión de minutos. Y, lo mejor, subirlo a PS Network al instante para que cualquiera jugador disfrute de nuestra creación.

Por supuesto, esto es lo que hace genial e inagotable a ***Little Big Planet***. ¿Te has acabado ya los niveles que trae el juego? No hay problema, conéctate a Internet y descárgate un buen puñado de niveles creador por los usuarios. Muchos de ellos, y esto lo decimos con todo el respeto hacia los estudios de Cambridge de Sony, son mucho mejores que los niveles 'de fábrica'. Y es que la imaginación es la herramienta más importante de este título, y lo que mueve a su poblada comunidad a hacerlo más y más grande cada día. El género de las plataformas elevado a la máxima potencia, un título sobresaliente para tu colección de títulos de la portátil de Sony. ■



PUEDES PONER GUAPO A tu sackboy con todo tipo de cosas.



Y CON PÚBLICO, NO puedes dejar tu nombre en mal lugar.



LOS ESCENARIOS PONDRÁN A prueba tu pericia.



UN SINFÍN DE PERSONAJES, a la espera de tus aventuras.

Recolectando

DALE VIDA A TU SACKBOY

Además de para pasarlo en grande y conocer nuevos mundos, superar los 30 niveles del modo historia de esta entrega portátil de *Little Big Planet* nos permite recolectar objetos repartidos por todos sus recovecos. Estos objetos sirven para mucho dentro del juego: algunos son complementos para personalizar a nuestro muñeco de trapo, pero muchos otros son pegatinas y cientos de objetos y mecanismos para utilizar en nuestros propios niveles creados en el editor. Es casi obligado terminar el modo historia, para tener así más herramientas y gadgets que darán un toque genial a nuestras creaciones.



PSP



Little Big Planet

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **SCEE Cambridge**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.7	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.9	9.3

Nota final

9.0

La opinión

EXTENDER EL GENIAL concepto del juego original a la portátil ha sido todo un acierto. Un juego de plataformas único, divertido, apasionante y que te permite crear tu propio videojuego. Así, como suena y, encima, portátil. Es como tener la primavera en un cuenco...



Por G. Maeso



¡BUM! ESA SERÁ LA mejor música para los oídos del bueno de Sean Devlin.

VIVE LA RÉSISTANCE!

El canto del cisne de Pandemic nos mete de lleno en el 2º conflicto mundial con la posibilidad de hacer lo que queramos con tal de salvar París de la ocupación Nazi.

En 1945 toda Francia estaba ocupada por la maquinaria bélica nazi. Tan sólo unos pocos se atrevieron a alzarse contra el ejército alemán hasta conseguir la liberación del yugo que les oprimía. En *The Saboteur* podremos ser uno de esos héroes, concretamente Sean Devlin, un irlandés con ganas de venganza y muy pocos escrúpulos.

Su aventura se centrará principalmente en París, aunque también nos llevará a visitar otras zonas de Francia e incluso Alemania. En su piel tendremos que devolver las ganas de luchar a los parisinos, ejecutando mil y una misiones para desestabilizar a los mandos nazis. Podremos escalar, disparar, pelear, conducir... Todas esas acciones que caracterizan a los juegos abiertos actualmente, más un buen puñado de explosiones de todos los tamaños. Sólo así conseguiremos devolver el color a cada uno de los distritos de la ciudad.

Y es que la principal virtud de este título es su peculiar estilo visual, con las zonas ocupadas por el enemigo luciendo un deprimente blanco y negro, mientras que aquellas liberadas las veremos a todo color. Esto dota a la obra de Pandemic de un encanto peculiar que nos hace disfrutar de la aventura con otros ojos.

Pero lo cierto es que dejando aparte los asuntos cromáticos, encontramos varios problemas que empañan un tanto el resultado. Para empezar, las misiones de sigilo presentan un fallo capital: la IA de los enemigos es nula, facilitando la tarea en exceso. Esta falta de inteligencia se extiende al resto de misiones, pero es 'tapada' por diversos errores en

SU PECULIAR ESTILO VISUAL MEZCLA ZONAS EN BLANCO Y NEGRO Y EN COLOR, CONSIGUIENDO UN GRAN IMPACTO EN EL JUGADOR



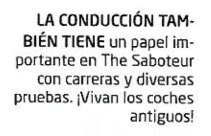
LOS TIROTEOS SERÁN FRECUENTES en nuestra vendetta contra los nazis.



>El impactante estilo visual que luce.
>Gran variedad de misiones y acciones por hacer.
>Toca temas adultos sin pudor alguno.

Arriba y abajo

>Está unicamente en inglés.
>Detalles jugables por pulir, dando muestras de un desarrollo precipitado.



LA CONDUCCIÓN TAMBIÉN TIENE un papel importante en The Saboteur con carreras y diversas pruebas. ¡Vivan los coches antiguos!



Interferencias


MERCENARIOS


VELVET ASSASSIN


ASSASSINS CREED II

CON ALGO MÁS DE TIEMPO PODRÍA HABER LLEGADO A SER CANDIDATO A JUEGO DEL AÑO

el manejo del personaje e incluso la física del juego en general.

Tampoco podemos decir que técnicamente estemos ante un producto sobresaliente. Es más, en ciertos momentos parece que el cierre del estudio responsable del título haya afectado al acabado técnico y a las ganas de Electronic Arts de publicar el título. Sólo así nos podemos explicar la decisión de la compañía de no traducir de ninguna manera *The Saboteur* del inglés, limitando así el público objetivo de este título.

Aún con esas, aquellos que logren superar la barrera idiomática se encontrarán con una propuesta divertida e interesante, repleta de objetivos que completar y explosiones que causar. Su duración también acompaña, pudiendo llevar más de 15 horas completarlo, pero seguimos echando de menos alguna opción que alargue su vida útil, quizá opciones multijugador.

No estamos ante el juego del año, pero quizá con algo más de tiempo de desarrollo se habría quedado cerca de serlo. ■



Una historia casi fiel

BASADO EN HECHOS REALES

El héroe de Saboteur responde al nombre de Sean Devlin, y está basado en un héroe de la Segunda Guerra Mundial llamado William Grover-Williams. Este escocés desempeñó un papel importante en la liberación francesa.
Como en el juego, también era piloto de carreras, llegando a ganar el Gran Premio de Mónaco por dos veces con Bugatti. Se unió a la Special Operation Executive y se infiltró en París en 1942, ayudando a la resistance francesa, aunque un año después fue capturado y ejecutado, en 1945.

PC PS3 360



The Saboteur

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Pandemic**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (PS3 y 360) 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces (inglés)
Textos (inglés)

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.8	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.3	8.2

Nota final



8.0

La opinión

EL JUEGO PÓSTUMO de Pandemic no está a la altura de las expectativas, pero aún con esas es capaz de entretener durante muchas horas. Hay tantas cosas por explotar y tantos nazis que eliminar que la experiencia acaba siendo divertida hasta que llegan los créditos.



Por Juan "Xcast"





Assassin's Creed II Discovery

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Griptonite**
Editora: **Ubi Soft**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos 7.0 · Sonido 7.2



Jugabilidad 5.5 · Adicción 5.2



Nota final



6.0

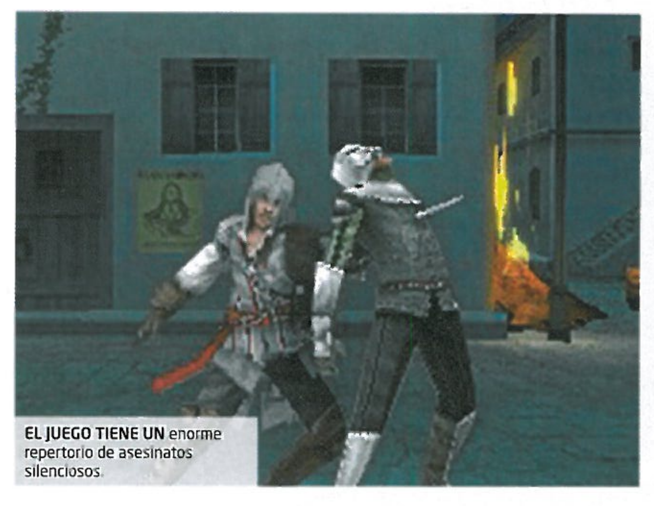
La opinión

LA VERDAD ES que no nos parece mala idea, en principio, colocar el colofón de la historia de Ezio Auditore en esta versión para DS, pero hubiera estado mejor que el título tuviera una cierta calidad, al menos para guardar las formas, y contentar a los fans.

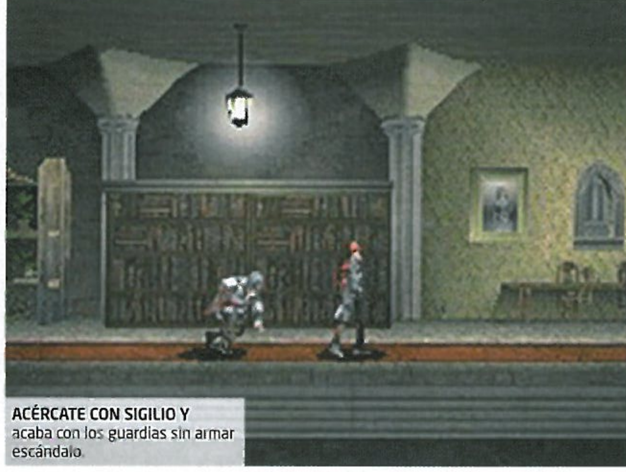


Por G. Maeso

NDS ASSASSIN'S CREED II: DISCOVERY



EL JUEGO TIENE UN enorme repertorio de asesinatos silenciosos.



ACÉRCATE CON SIGILIO Y acaba con los guardias sin armar escándalo.

EZIO SE PASEA POR LA ESPAÑA DEL SIGLO XV

La historia del asesino italiano continúa en la versión para la portátil de Nintendo. Barcelona, Zaragoza y Granada serán sus escenarios.

Ya te has acabado *Assassin's Creed II* en PS3 o 360 y no entiendes demasiado ese final abierto? Eso es, pequeño saltamontes, porque el final de la historia de Ezio se ha reservado para su versión de Nintendo DS una especie de secuela donde nuestro asesino renacentista viajará hasta tierras españolas para continuar su acoso a Rodrigo Borgia.

El descubrimiento

La verdad es que para todo aquel que haya jugado a la versión 'grande', será todo un descubrimiento, nunca mejor dicho, jugar a este ***Discovery***. Lo malo es que, para todos aquellos que no lo hayan jugado, el argumento de esta versión para DS se queda algo cojo (por no decir que no tiene ni pies ni cabeza).

La acción de este título lleva a Ezio a tierras españolas, concretamente a las ciudades de Barcelona, Zaragoza y Granada, tras la pista de Rodrigo Borgia y para corregir los estragos que los cruzados y la inquisición están causando a los asesinos en la nación de los Reyes Católicos. En su periplo llegará a proteger al mismísimo Cristobal Colón, un aventurero que busca financiación para encontrar una nueva ruta comercial a las Indias ¡por el Oeste!

El juego nos permite realizar, con el típico scroll vertical, una serie de asesinatos silenciosos para ir eliminando enemigos, además de utilizar el entorno para protegernos, ocultarnos e ir alcanzando puntos de guardado. El juego es bastante corto, sencillo y falto de retos. Lo mejor es la ambientación, los gráficos y las animaciones automáticas en 3D que se nos muestra de cada asesinato. Pero la cámara es un desastre, los enemigos quedan fuera de la pantalla casi siempre y los combates de espada son desesperantes. ■



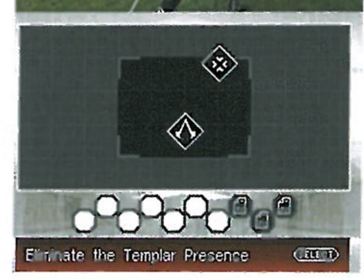
HUIR POR LOS TEJADOS y esquivar flechas te llevará gran tiempo del juego.



>El apartado gráfico está bien.
>Completa la historia de Assassin's Creed II.
>Las animaciones en 3D sorprenden.

Arriba y abajo

>Sin sentido si no jugaste a Assassin's Creed II.
>La pantalla y la cámara son un lío.
>Muy corto.



EN LA PANTALLA INFERIOR podemos concultar un casi indescifrable mapa para encontrar enemigos y objetivos.

PSP ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES

>Gráficos aceptables.
>Un guión interesante para los fans de la saga.
>Completamente doblado al castellano.

Arriba y abajo

>Muy sencillo y falto de retos.
>Los escenarios son cerrados y vacíos.
>La cámara.

GRAN REPERTORIO DE 'FORMAS para matar a un cruzado'.

ALTAIR VERSIÓN PORTÁTIL

Ahora que tenemos nuevo asesino, los nostálgicos del original pueden acompañarle en sus nuevas aventuras. Acompaña a Altair hasta la isla de Chipre.

Ahora que Ezio es el asesino de moda, los chicos de Ubi Soft han querido volver a darle a Altair, el original asesino medieval, algo más de protagonismo. Para ello han creado una especie de secuela del original *Assassin's Creed* y lo han llevado a PSP. Este ***Bloodlines*** se sitúa un mes después de los acontecimientos protagonizados por Altair en Tierra Santa y, aunque supone una historia independiente que se puede disfrutar sin probar ninguno de los otros juegos de la saga, puede considerarse también una precuela de *Assassin's Creed II*, ya que en aquél se mencionan muchos detalles que ocurren en este título.

El juego intenta ser una adaptación, casi exacta del primer título, con su misma jugabilidad, opciones y habilidades del personaje, pero adaptándose a las posibilidades técnicas de PSP. Altair tendrá que viajar en esta ocasión a la isla de Chipre, ocupada y controlada por los templarios, que buscan en ella una reliquia sagrada.

Si has jugado al título original, sabrás moverte sin problemas por los tejados y calles de Chipre. Pero aquí las misiones son casi siempre iguales, los enemigos son medio 'tontos' y los escenarios mucho más pequeños y cerrados que el juego original. Al final, es un título muy lineal y soso, pero con un guión interesante.





Cámara y combates

CONTRAATACA Y POCO MÁS

Uno de los principales problemas de control que tiene PSP con este juego es el de los giros de cámara. El título necesita constantemente que controlemos la cámara, ya que nos vienen enemigos de todos lados. Pero para mover la cámara hay que pulsar el gatillo izquierdo y los botones frontales. Un lío que nos pondrá en problemas muy a menudo.
Otro de los puntos más flojos son los combates. Los enemigos, además de sordos como una tapia, son muy torpes a la espada. Por lo general, con aplicar la conocida técnica del contraataque (de Assassin's Creed) los eliminarás a todos de una estocada.

LA JUGABILIDAD ES CASI IDÉNTICA AL ORIGINAL



ASSASSIN'S CREED BLOODLINES

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Griptonite**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

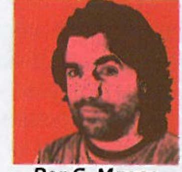
Gráficos	Sonido
7.0	7.5
Jugabilidad	**Adicción**
5.8	6.0

Nota final

6.4

La opinión

UN BUEN INTENTO de trasladar la jugabilidad del juego original a la portátil de Sony. Pero el intento se ha quedado en un título muy soso y lleno de fallos. Al menos, el guión sí que resulta interesante para los aficionados a la saga.



Por G. Maeso

PSP TEKKEN 6









PUÑO DE HIERRO Y PORTÁTIL

TODO UN LUJO DE gráficos en la pequeña pantalla de tu PSP.

La famosa saga de lucha vuelve a golpear con fuerza en la pequeña pantalla de PSP. Y es que esta versión portátil nada tiene que envidiar a las de las videoconsolas de salón.

Para muchos usuarios de PSP, *Tekken Dark Resurrection* fue el primer juego que les animó a hacerse con la máquina portátil de Sony. Aquel impresionante juego de lucha todavía está entre los mejores de la Playstation de bolsillo y, claro está, los fans llevan meses frotándose las manos esperando la adaptación de ***Tekken 6***. Pues la espera ha merecido la pena, y ¡no sabéis cuánto!

Este ***Tekken 6*** para PSP poco tiene que envidiar a su versión grande salvo la supresión de algún obligado modo de juego. Pero, en esencia, es el mismo título y cuenta con la misma jugabilidad y opciones que la entrega para videoconsolas de salón. Así, cualquier fan de la saga va a encontrar todo lo que busca en una nueva entrega de *Tekken* y los aficionados a la lucha en general encontrarán un impresionante título de lucha.

Si has probado la versión doméstica no vas a echar nada en falta: los 42 personajes, las impresionantes ilustraciones introductorias y los vídeos de epílogos, los trajes exclusivos, y hasta la posibilidad de subir o descargar datos Ghost (fantasma) para medirte contra las habilidades de cualquier jugador del mundo.

GANA DINERO CON TUS VICTORIAS Y GÁSTALO EN NUEVOS TRAJES

PSP vs PS3

SE QUEDARON EN EL CAMINO

Las únicas pegas que se le pueden poner a la versión portátil de este genial juego de lucha es haber perdido en la conversión los modos Online y Escenario que, según sus creadores, se han eliminado por necesidades técnicas y por las evidentes limitaciones de la plataforma. Pero, por el contrario, el juego gana el modo 'Fiebre del Oro' que tan popular se hizo en Dark Resurrection. Todo un acierto para contentar a los fans.

En cuanto al aspecto técnico y la jugabilidad, el título parece una copia exacta de la recreativa de la que procede. La saga ha sabido adaptarse a las características de la portátil de Sony y ganar adeptos también en esta plataforma.









ALISA ES UNO DE los nuevos personajes de esta entrega, un robot con muy mala leche.

Eso sí, aunque se ha añadido una opción de multijugador ad-hoc para luchas presenciales 1 contra 1, se ha eliminado cualquier opción de lucha online. Otro de los modos que se han quedado por el camino es el modo Escenario, aunque si atendemos a su popularidad, es casi mejor que no se haya incluido.

Pero a cambio de estas pérdidas, este *Tekken 6* incluye un sistema especial denominado 'Fiebre del Oro' mediante el cual obtenemos un puñado de monedas por cada enemigo derrotado en el modo Batallas Fantama. Aquí podemos ir derrotando a un flujo constante de enemigos controlados por la máquina o fantasmas con diferentes rangos de dificultad. Derrotarlos va incrementando nuestra 'cuenta bancaria'. Luego, con toda esa pasta, podemos comprarle una chaqueta nueva a Eddie o hacerle un corte de pelo espectacular a Lili. Las recompensas y las opciones de personalización de los personajes son casi infinitas. Esto convierte a este modo en uno de nuestros favoritos.

En cuanto a la capacidad gráfica del título, a pesar de las obvias reducciones de texturas y resoluciones, hay que decir que luce genial en la pantalla de PSP. Tal vez junto a *Soul Calibur Broken Destiny*, se trate del juego de lucha con mejores gráficos que puedas disfrutar en tu portátil. Además, hay que destacar que, frente a la versión de consolas domésticas, los tiempos de carga en el UMD de *Tekken 6* son casi inexistentes. Toda una ventaja para los fans.

En general, estamos ante un título de lucha muy completo, casi calcado de su versión grande. Tanto, que puedes practicar en el bus con tu PSP para luego aplicar en tu PS3 o Xbox360 los combos y técnicas aprendidas y perfeccionadas en tus largas horas de transporte público. ■



APRENDE A DESPLEGAR TODOS los ataques y combos de cada uno de los personajes.

LA BELLEZA DE ESCENARIOS y efectos están a la par de las consolas grandes.

Interferencias





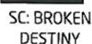
TEKKEN: DARK RESURRECTION





TEKKEN 6 (PS3)





SC: BROKEN DESTINY



>Jugabilidad calcada de la versión 'grande'.
>Buen apartado técnico.
>Modos de juego y opciones de personalización de los personajes.

Arriba y abajo

>No apto para jugadores novatos.
>No tiene modo online.
>No incluye el modo escenario.

Más luchadores

CARAS NUEVAS Y MUCHOS CONOCIDOS

Como ya sabréis, las nuevas caras de esta entrega, que se unen a los personajes ya conocidos, son Lars y Alisa (además de las incorporaciones de Bob, Leo, Miguel y Zafina, que llegaron con el estreno del juego en su versión recreativa). A nosotros nos ha gustado, especialmente, jugar con Alisa, sobre todo por su enorme repertorio de golpes absurdos y desternillantes. Y es que Alisa es un robot.

PSP



Tekken 6

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Namco**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **2**
Online: **Datos ghost**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi

16



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	7.8

Jugabilidad	Adicción
9.2	9.0

Nota final

8.9

La opinión

ESTÁBAMOS SEGUROS DE que la versión de Tekken 6 para PSP iba a ser todo un regalo para los fans del género, y así ha sido. Un título realmente profundo con un apartado técnico envidiable. La única pega es la ausencia de modo online. Una auténtica pena.



Por G. Maeso

PS3 360 Wii NDS PLANET 51



AL HACER LAS MISIONES te darán cromos para completar tu álbum.

PODRÁS UTILIZAR UNA GRAN cantidad de vehículos para desplazarte.

¡CUIDADO CON LOS HUMANIACOS!

La espectacular película de animación de Ilion recibe su correspondiente versión en forma de videojuego; ponte en la piel de Lem y ayuda a Chuck a regresar al Planeta Tierra... ¡de una pieza!

La vida en Glipforg Hills es maravillosa: todo el mundo es feliz, no hay ningún miedo en las calles, los niños juegan con sus bicis por sus calles y colinas... es como Estados Unidos en los años cincuenta, con la diferencia de que estamos hablando de un planeta extraterrestre. A él irá a parar Chuck Baker, un engreído astronauta, que será tratado como un violento invasor, principalmente gracias al estreno de una película de terror llamada Humaniacos II, en la que una especie de cíclope humanoide aterroriza a las amables gentes del Planeta 51. Lem, un simpático aprendiz de astrólogo, tendrá que echar una mano a Chuck para que pueda volver al planeta Tierra sano y salvo. Todo en *Planet 51* es exactamente como en la película, aunque su argumento y desarrollo se ha aumentado y modificado para encajar mejor en un videojuego... infantil, por supuesto. Como se puede observar por las pantallas, el título de Pyro posee una perspectiva en tercera persona y un desarrollo muy abierto en el que tendremos que movernos por Glipforg en busca de nuevas misiones. Es como una especie de *Grand Theft Auto* para niños, ya que las trece diferentes tareas disponibles consistirán en repartir periódicos, cortar césped, hacer carreras o aparcar coches. Muchas de las misiones del juego implican el uso de vehículos y, por tanto, se le ha dado especial importancia al componente de conducción en el juego. Al principio, sólo podrás manejar tu bicicleta pero, a medida que avanzas en el juego, irás desbloqueando nuevos vehículos

Modo multijugador

A TODA VELOCIDAD POR GLIPFORG

Si te has cansado de recorrer las calles de Glipforg Hills cumpliendo las más variopintas misiones y ya te sabes los atajos, es el momento perfecto para competir en carreras multijugador con tus amigos. Podrás seleccionar entre varios personajes de la película, cada uno de ellos con un vehículo diferente, y participar en carreras para dos jugadores (en las que tomarán parte otros personajes) a través del clásico sistema de pantalla partida. Al igual que en las misiones de conducción del modo historia, el eficiente uso del turbo, el acierto con los saltos y el conocimiento de los atajos de cada uno de los circuitos te llevarán irremediablemente a la victoria sobre los demás corredores.

EL JUEGO TE PONDRÁ EN LA PIEL DE LEM Y TU PRINCIPAL OBJETIVO SERÁ AYUDAR A CHUCK A REGRESAR AL PLANETA TIERRA SANO Y SALVO



EL APARTADO ARTÍSTICO DEL juego es calcado al de la película de Ilion

que podrás obtener en cualquiera de los dispensadores de vehículos repartidos por el gigantesco mapeado. Y si de tanto utilizar el turbo o tratar de esquivar los demás coches acabamos golpeando y estropeando nuestro medio de locomoción, siempre podemos pasar sobre un reparador para devolver nuestro vehículo a su estado original.

El desarrollo del juego irá guiándonos tarea por tarea mientras se desgrana su argumento; todos los personajes importantes de la película harán aparición en el juego, junto a otros muchos creados específicamente para la versión jugable de *Planet 51*. Lem, Neera, Skiff, el Profesor Kipple... todos ellos harán aparición en el juego, con un aspecto idéntico al de la película. Y no es para menos, ya que Ilion (compañía de animación que ha creado el filme) y Pyro (desarrolladores del videojuego) pertenecen a la misma compañía. De hecho, hasta comparten oficinas. Esto ha permitido a Pyro utilizar todos los materiales de la película Planet 51 para crear una experiencia paralela en el videojuego de gran calidad.

Pero eso sí, no podemos olvidar que el título está creado con el público infantil en mente: cuando hablamos de un desarrollo similar a *Grand Theft Auto* nos referimos a su base jugable, que en *Planet 51* ha sido reducida y simplificada considerablemente. Adultos y adolescentes encontrarán el juego de Pyro algo aburrido, ya que su nivel de dificultad es más adecuado para niños, aunque es muy posible que sus carreras multijugador, a pantalla partida, sean suficiente para picar a un par de exigentes jugones. *Planet 51* es un título infantil, con un aspecto muy similar al de la película, y que encantará a los más pequeños de la casa, pero que no supondrá un gran desafío para jugadores medianamente experimentados. ■

Interferencias



GRAND THEFT AUTO III





E.T. EL EXTRA-TERRESTRE



CRASH TEAM RACING

> Su apartado artístico es idéntico al de la película.
> El modo multijugador permitirá competir en carreras a dos jugadores a través de pantalla partida.

Arriba y abajo

> Su desarrollo es muy simplón... aunque es algo inevitable; Planet 51 es un título dirigido a los más pequeños de la casa.



Versiones Wii y Nintendo DS

POTENCIA TU ARMAMENTO

Por si no fuera suficiente con todas las armas de las dos anteriores entregas, Insomniac ha añadido nuevas armas (y ha mejorado algunas otras).

Lo mejor de todo es que podrás potenciar cada una de tus armas cuando llegues a uno de los "puestos" de venta de armamento. Además, con cada enemigo y objeto destruido, aumentará la experiencia de Ratchet y, con ella, mejorarán todas sus armas y habilidades. Aunque al principio los enfrentamientos con los enemigos son de lo más sencillo, en cuanto avances un poco en la aventura descubrirás que la mejora de las armas y el aumento de experiencia son vitales para sobrevivir.

360



Planet 51

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Pyro**
Editora: **Sega**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.4	8.8	7.7	7.0

Nota final

7.9

La opinión

SU DESARROLLO PURAMENTE infantil deja a los jugones más "crecíditos" fuera del target del título de Pyro. Aún así, el trabajo artístico del título es digno de mención y, porque no decirlo, su modo multijugador enganchará a más de un "hardcore gamer".



Por L. Fernández

FÚTBOL AMERICANO Y WARHAMMER

Ya tenemos entre nosotros la adaptación del juego de mesa creado por Games Workshop que fusiona Warhammer y fútbol americano.

DEBEMOS MOVER JUGADORES POR la cuadrícula del terreno de juego.

Creado a finales de la década de los 80 por Jervis Johnson, *Blood Bowl* es un juego de estrategia en tablero que, ambientado en el rico universo de Warhammer, recrea partidos de fútbol americano entre las distintas razas. Humanos, orcos, enanos y demás especies, se ven las caras en sangrientos partidos por obtener la victoria. Su éxito a lo largo de todos estos años ha terminado por traernos el esperado videojuego oficial, programado por los chicos de Cyanide Studios y que ya tenemos disponible en las tiendas.

Los conocedores del juego y sus reglas no tendrán problemas para entender y disfrutar el título desde el primer momento, aunque el resto de mortales tendrán que trabajárselo un poquito más... Conscientes de que en muchos países el fútbol americano es un gran desconocido, sus creadores han incluido un completísimo tutorial que nos explicará, paso a paso, las reglas del juego de mesa y cómo ejecutar todas las acciones posibles en pantalla. En términos jugables, *Blood Bowl* ofrece dos maneras distintas de jugar: la clásica (mediante turnos) o en tiempo real, siendo la última bastante menos recomendable si lo que queremos es una experiencia cercana al juego de tablero.

Uno de sus aspectos más destacables es su fidelidad a la obra en la que se basa, debido a que debemos trabajar tácticamente los partidos (moviendo jugadores, realizando pases, bloqueos, intercepciones...) y tener bastante suerte con los dados si queremos salir victoriosos. Es decir, que nadie espere un simulador en el que mueva a los personajes con libertad, aquí se trata de darles órdenes a nuestros jugadores y utilizar el terreno de juego (en forma de cuadrícula con casillas) para conseguir realizar "touchdowns" y así llevarnos el partido.



PODEMOS ROTAR LA CÁMARA a nuestra conveniencia.

EL TÍTULO DE CYANIDE RECREA A LA PERFECCIÓN LAS REGLAS Y EL SISTEMA DE JUEGO DEL BLOOD BOWL DE TABLERO

A MAMPORRO LIMPIO. LOS jugadores de ambos equipos no dudarán a la hora de dañar a sus rivales.

Al principio, su puesta en escena puede parecer algo caótica (debido a la cantidad de jugadores, indicadores, características numéricas...), pero ese efecto se va diluyendo a medida que le dedicamos horas de juego.

Otro aspecto que brilla en *Blood Bowl* es su trabajado modo Campaña, ofreciendo la posibilidad de crear nuestro propio equipo (con nombre, logo e incluso vestimenta) para llevarlo de la nada a la gloria de éste "deporte". Multitud de equipos y torneos nos esperan y tras cada victoria, ganaremos puntos de experiencia con los que mejorar a nuestros plantel de jugadores y hacerles ganar una serie de habilidades (cruciales para conseguir títulos). La duración de dicho modo es bastante considerable, pero si nos quedamos con ganas de más, siempre tendremos la opción de jugar partidos online y retar a rivales de todo el mundo.

Si como recreación del juego mesa, el juego cumple con un notable alto, en los apartados técnicos es donde encontramos sus puntos más flojos. Gráficamente acierta con la inclusión de distintas cámaras a través de las que podemos seguir los partidos de forma perfecta, pero desentona en la recreación de los jugadores y las animaciones, siendo bastante mejorables. Los comentaristas no superan el aprobado y encima llegan en inglés (a pesar de estar subtitulado el juego a nuestro idioma), mientras el resto de efectos sonoros, como el público, tampoco ofrecen una gran calidad.



Nadie puede negar que *Blood Bowl* consigue su objetivo, que no es otro que trasladar toda la emoción, dinamismo y el buen hacer del juego de tablero a un videojuego. Robusto en su sistema jugable y con una duración que puede alargarse muchísimo, su mayor inconveniente es lo difícil que puede hacerse para los que nunca hayan probado el juego de mesa original. Afortunadamente, dispone de unos muy buenos tutoriales con los que introducirse en el fascinante mundo de Warhammer. Si eres de los que disfrutaban jugando en su versión de tablero, vas a pasártelo como nunca ya que *Blood Bowl* es, ante todo, una notable recreación del mismo.

DISPONEMOS DE DISTINTAS RAZAS con sus propias características.



EL JUGADOR QUE RECIBA el turno se iluminará con el indicador amarillo.



EN EL MODO CAMPAÑA, viajaremos por distintos terrenos de juego.

> Una recreación perfecta del juego de mesa.
> La espectacular duración con el modo Campaña y su modo de juego a través de Xbox Live.

Arriba y abajo

> Puede hacerse muy complicado para los que novatos.
> Técnicamente podría ofrecer mucho más

Interferencias



WARHAMMER.



MADDEN



CIVILIZATION

360



Blood Bowl

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Cyanide**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas

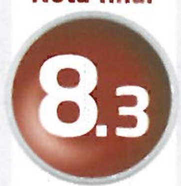
Gráficos 7.6 · Sonido 7.2



Jugabilidad 8.8 · Adicción 8.9



Nota final

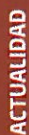


La opinión

IDEAL PARA AQUELLOS que disfrutan de las partidas al juego de mesa, pero complicado para el resto de jugadores que pueden llegar a desesperarse. Si eres de los primeros no te lo pienses y cómpralo, ya que su fidelidad está fuera de toda duda.



Por Javier Artero





League of Legends

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Riot Games**
Editora: **THQ**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **8**
Online: **SÍ**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



Las notas



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.0	7.5	8.5	8.5

Nota final

8.0

PC GAMER/UK	7.5
EUROGAMER/UK	8.0
MERISTATION/ESP	7.6
IGN/USA	8.0

La opinión

JUEGO EN RED cuatro contra cuatro con amplias posibilidades roleras gracias al sistema de 'leveleo' de nuestro campeón; Mapas variados; Comunidad online comprometida; Sin cuotas: ¿Alguien da mas?



Por Duardo

PC LEAGUE OF LEGENDS



DISPONEMOS DE HORDAS DE ayudantes que facilitarán ciertos enfrentamientos

ESTRATEGIA ONLINE Y ROL CON MUCHA MAGIA

La apuesta de GOA para el juego online gana muchos enteros con ***League of Legends***, una evolución del concepto DOTA (Warcraft III) con juego gratuito.

La sombra del 'mod' para *Warcraft III, Defense of the Ancients (DOTA)*, es alargada. Los chicos de Riot Games parecen convencidos de que el sistema de juego por turnos con posibilidad de evolucionar tu personaje y basado en clases con habilidades específicas tiene todavía mucho recorrido. Y parece que no les falta razón.

League of Legends (LOL) es un juego de rol pero también es un RTS (Estrategia en tiempo real). En él, el jugador tomará el papel de un invocador que podrá llamar a campeones para enfrentarse en el campo de batalla. Con un sistema de juego de arenas con equipos formados por hasta cuatro jugadores, en LOL deberás destruir las torretas del equipo contrincante. Para ello, cada jugador dispone de la ayuda de hordas de criaturas que saldrán cada cierto tiempo de su base y se dirigirán, sin descanso, hacia las torretas enemigas. Esta 'carne de cañón' permitirá hacer frente a jefes o construcciones más resistentes.

El componente rolero viene determinado por las habilidades de cada clase de campeón que podremos potenciar gracias al oro conseguido con los triunfos. La capacidad de equilibrar correctamente a nuestro campeón es vital para triunfar en combate a medida que vamos enfrentándonos a contrincantes más poderosos.

Al mismo tiempo, el sistema de emparejamientos posibilitará a los recién llegados incorporarse a grupos con distintos niveles.

Técnicamente, LOL ofrece gráficos que chirrían para el momento actual, pero su diseño es correcto y facilita que sea movido por equipos de gama media-baja. ■



TÉCNICAMENTE ES ALGO JUSTO, pero su diseño artístico es muy adecuado.



> Su nivel de adicción es muy elevado ¡Engancha!
> La personalización.
> Es gratis, sin cuotas.
> El sistema de emparejamientos.

Arriba y abajo

> Gráficamente es mejorable.
> Superar ciertas pruebas con la Wii Balance Board es casi imposible.

Wii TATSUNOKO VS CAPCOM



MUCHOS DE SUS PERSONAJES son desconocidos en España.



PODRÁS LUCHAR CON EL protagonista de Dead Rising.



EL "DÉBIL" POTENCIAL GRÁFICO de Wii pone en pantalla unos vistosos personajes en 3D.

TODO EL MUNDO ODIA A RYU

La saga Versus de Capcom alcanza una nueva entrega que, sorprendentemente, se jugará en Wii de forma exclusiva. Los rivales de Ryu y compañía serán "Comando-G", entre otros.

El año 2009 ya es oficialmente "El Año de la Lucha"; el regreso de *Tekken, Street Fighter* y *King of Fighters* han llevado un género de los noventa a la nueva generación, aunque Wii se ha quedado fuera de la fiesta... hasta ahora. La versión recreativa de ***Tatsunoko Vs Capcom*** funcionaba bajo un hardware muy similar al de Wii, por tanto una conversión a la consola de sobremesa de Nintendo parecía lo más lógico, sobre todo teniendo en cuenta que el control del juego era mucho más simple que el de títulos como *Street Fighter IV*.

Siguiendo las bases de la saga de Capcom, esta nueva entrega presenta la posibilidad de seleccionar a dos personajes de entre dos grupos diferenciados, luchar con uno de ellos mientras el otro recarga energía y utilizarlo de forma conjunta para determinados golpes especiales o pedirle el relevo en cualquier momento. Independientemente de la simplicidad en su control (solo tres botones de ataque), una de las principales características de la saga, los Air Combos, se han potenciado en ***Tatsunoko Vs Capcom*** que junto a todo tipo de cancels y los nuevos Baroque Combos conforman un sistema de juego que los expertos en el género de la lucha sabrán aprovechar. Y si lo tuyo no es la lucha, siempre podrás disfrutar de los mini-juegos para el Wiimote que inclu-



CONTROLAR A RYU CON solo tres botones resulta extraño al principio.



>Al igual que ocurrió con Street Fighter IV, un novato se lo pasará bien con él, pero un experto podrá sacarle todo el partido a Tatsunoko Vs Capcom.

Arriba y abajo

>Jugar con un mando de GameCube es un suicidio para los pulgares; si quieres disfrutarlo, hazte con un mando Classic.

Tatsunoko vs Capcom



Tatsunoko Vs Capcom

Género: **Beat'em-up**
Desarrolladora: **Capcom/8ing**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,99€**
Jugadores: **1-2 (1-4 mini-juegos)**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

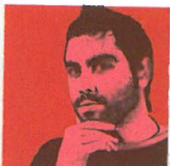
Gráficos	Sonido
8.6	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.9	8.9

Nota final

8.9

La opinión

AUNQUE RESULTA ALGO limitado si lo comparamos con Street Fighter IV, debemos tener en cuenta que Tatsunoko Vs Capcom es el único título importante del género dentro del catálogo de Wii. La inclusión de modo on-line con respecto a la versión japonesa es un detallazo.



Por L. Fernández

360 PC SHERLOCK HOLMES

HOLMES Y EL DR. Watson deben permanecer atentos a cualquier detalle de los escenarios.

360



Sherlock Holmes

Género: **Aventura gráfica**
Desarrolladora: **Frogware**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.5	8.5	7.6	8.3

Nota final

8.0

La opinión



LOS AMANTES DE las aventuras gráficas no se lo pueden perder. El nuevo juego de Sherlock gustará a los fans del género por su elaborado guión y su trabajo de doblaje. El resto, encontrará un juego lineal y exento de cualquier tipo de rejugabilidad.



Por Javier Artero

ELEMENTAL, QUERIDO WATSON...

Sherlock Holmes llega con una nueva aventura gráfica para verse las caras con Jack "El Destripador", ni más ni menos.

El mejor detective de todos los tiempos vuelve con uno de sus casos más complicados. Su rival será el famoso "Jack El Destripador", un letal asesino que causó el pánico en las calles de Whitechapel (Londres) durante el año 1888. Sherlock y su inseparable colega, el Doctor Watson, comenzarán una investigación del caso con el fin de dar caza al conocidísimo asesino en serie que acabó con la vida de varias prostitutas de una forma brutal.

El juego que nos ocupa es una aventura gráfica en toda regla, de esas que tanto hemos disfrutado en los ordenadores pero que tanto escasean en las consolas domésticas. Por lo tanto, hemos de encargarnos de controlar directamente a los héroes de esta aventura, mientras llevamos el puntero por todas las zonas de la pantalla con el objetivo de encontrar nuevas pistas, objetos o personajes con los que interactuar. Gráficamente *Sherlock VS Jack el Destripardor* es un juego que no brilla, pero que cumple con su objetivo.

Como gran novedad destaca la posibilidad de jugarlo en tercera (lo habitual en el género) o en primera persona, a través de los ojos de su protagonista. En el resto de apartados vale la pena destacar la recreación interactiva de las escenas del crimen y un doblaje al castellano excelente, que se combinan con un guión muy bien documentado (aunque excesivamente lineal). Una aventura gráfica clásica y con el carisma suficiente para mantenernos enganchados al mando. ■



LA AVENTURA DISPONE DE dos tipos de cámara: primera o tercera persona.



A lo bestia

BURRO GRANDE...

El personaje creado en 1887 por Sir Arthur Conan Doyle está más de moda que nunca. A novelas y videojuegos, hay que sumarle el inminente estreno de la película en que Robert Downey Jr. encarna al mítico detective.





LA RECREACIÓN DE LAS calles de Whitechapel está muy conseguida

Wii U-SING



> Muy buena presentación.
> Bastantes canciones en español.
> Incluye el micrófono en uno de los packs.

Arriba y abajo

> No tiene sistema de descarga.
> Pocos modos de juego.
> Faltan algunos grandes éxitos.

KARAOKE EN WII CON ACENTO ESPAÑOL

Uno de los pocos juegos de karaoke para Wii que incluye éxitos actuales de la canción (más allá del mundo Disney) llega con micro incorporado.

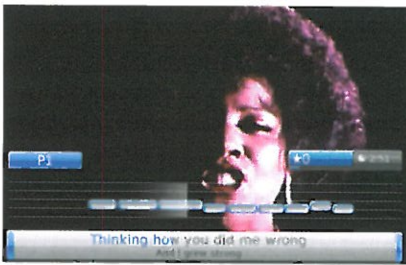
U*-Sing* es otro juego de interpretación musical. Esta vez vocal, un karaoke, vaya. Toda la diversión del título está enfocada a la interpretación y el que haya unas puntuaciones es anecdótico. Tres únicos modos de juego son suficientes para ofrecer garantías de diversión en solitario, a dúo o como simple reproductor musical. Además, el hecho de que la mayor parte de las canciones cuenten con su video musical original lo hacen especialmente atractivo, al menos, visualmente.

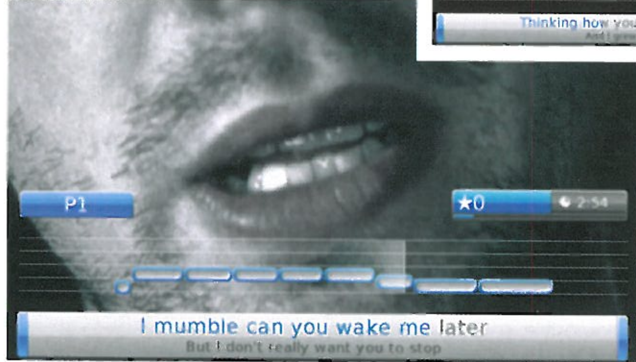
El modo de un solo jugador no ofrece demasiadas cosas nuevas: puedes cantar (seleccionas primero la dificultad y la longitud de la canción) y luego simplemente escuchar la repetición y disfrutar (o lamentarte) de tu interpretación. En el modo para dos jugadores, para el que hará falta un micrófono adicional y seleccionar uno de los modos disponibles: dúo, batalla o combate. Si en el primero compartes puntuación, en los otros dos tendrás que hacer una puntuación mejor o acabar con la interpretación de tu adversario, respectivamente.

Una lista de treinta canciones parece suficientemente amplia para garantizar la diversión. Casi todas ellas son muy reconocibles. Las hay antiguas (Gloria Gaynor, Jackson 5, The Cure) y más nuevas con artistas extranjeros como Coldplay, Lady Gaga o Duffy y españoles como Pitingo, Nena Daconte o Le Punk.

Lástima que no cuente con un sistema de descargas similar al de *Lips* o *Singstar* en sus últimas ediciones porque tanto visualmente como en mecánica de juego y puntuación se parece mucho a estos, especialmente al de Xbox 360. ■







TÉCNICAMENTE ES ALGO JUSTO, pero su diseño artístico es muy adecuado.

U-Sing



U-Sing

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Mindscape**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95€**
59,95 con micro
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi





Las notas



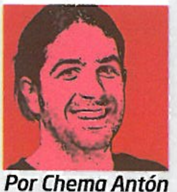
Gráficos	Sonido
7.0	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
6.0	6.5

Nota final



La opinión

AUNQUE YA ESTÁ muy visto, este juego de canción se ha fijado en una serie de artistas españoles con éxito en el público juvenil que pueden incentivar a su compra. No se llevarán un mal juego, todo lo contrario.



Por Chema Antón



Wii SPECTROBES: ORÍGENES

LOS ESCENARIOS HELADOS y escarpados de las montañas de Alaska te esperan.

EL UNIVERSO NOS NECESITA DE NUEVO

Rallen y Jeena se embarcan en una nueva aventura donde deberán volver a exterminar la amenaza krawl.

Aunque en Europa el éxito de la serie no es comparable al que ha tenido en otros territorios del globo, también es verdad que le está poniendo esmero para que se consolide como un producto de calidad. *Spectrobes* da el salto a Wii con un título que expande todo lo que pudimos ver en su día en la portátil de Nintendo.

El argumento lleva a Jeena y Rallen a un lugar desconocido de la galaxia frente a Wyterra, tras desaparecer en plena investigación, donde, claro, tendrán los huevos Spectrobes a su disposición.

Nos encontramos con un título sencillo, asequible para todos los jugadores, pero que ofrecerá cierta profundidad que ofrecen todos los RPG de este estilo. Tendremos que usar una cría de Spectrobe para que busque fósiles, que luego reanimaremos posteriormente para que nos ayuden en nuestra tarea. En este sentido, se ha profundizado mucho más a la hora de realizar las excavaciones, totalmente tridimensionales, en la cuáles volveremos a utilizar diferentes instrumentos con los cuáles obtener estos fósiles en el mejor estado posible, para así conseguir una criatura más poderosa. Además en esta ocasión podremos luchar de forma cooperativa (offline) con otro amigo, ya que esta vez tanto Rallen como Jeena son personajes seleccionables. Cómo último detalle, podremos compartir nuestras estadísticas, puntuaciones e imágenes a través de la Nintendo Wi-fi Connection. ■



LAS BATALLAS RESULTAN MUY adictivas y visualmente agradables.





CONSIGUE LOS MEJORES FÓSILES para crear tu ejército

Buen aspecto

RPG CON 'CHICHA'

El juego supone un paso hacia adelante en todos los aspectos. Lástima que siga flojeando en la trama argumental, que sólo enganchará a los más pequeños. En lo que respecta al apartado gráfico y sonoro, se ha hecho un gran trabajo, ofreciendo unos entornos coloridos y amplios sin que el juego se ralentice lo más mínimo, permitiendo que las batallas sean bastante fluidas a la vez que se producen diferentes efectos de luz. En conclusión, un producto notable, un RPG completo.

Wii



Spectrobes: Orígenes

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Genki**
Editora: **Disney Interactive**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Parcial**
Idioma:
Voces
Textos



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	7.0



Nota final



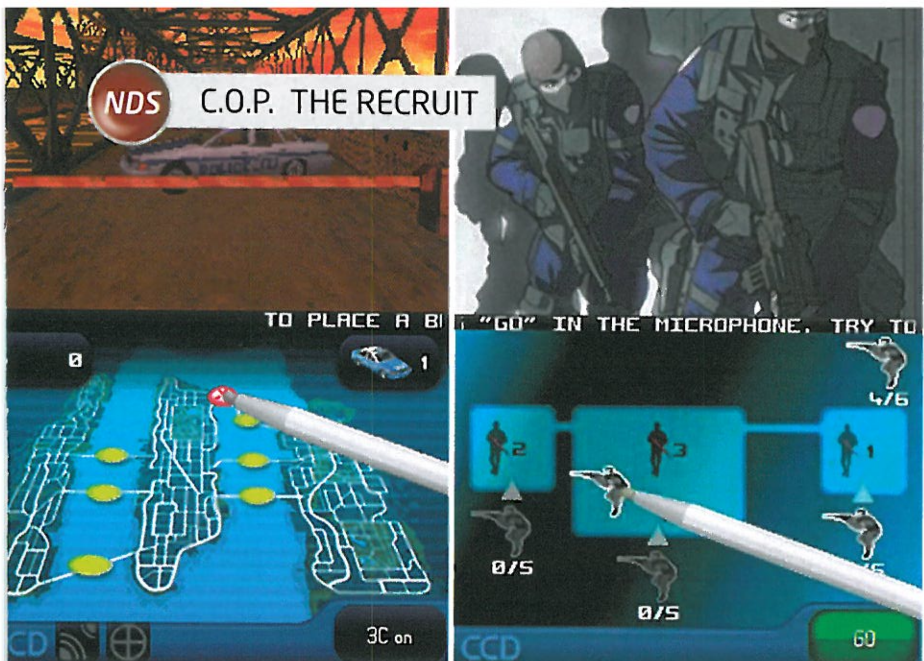
7.8

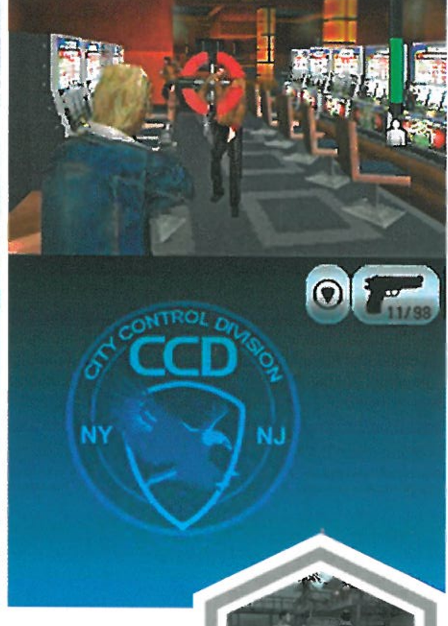
La opinión

UNA DIGNA AVENTURA espacial. Un producto notable que contentará tanto a fans de la serie como a todos aquellos que quieran un RPG sin muchas complicaciones pero de buena factura. Un título más enfocado al público infantil para esta época navideña.



Por J.L. Villalobos



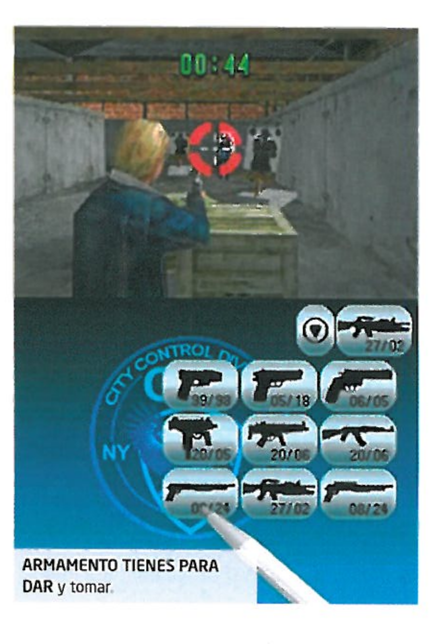


DEMASIADA CIUDAD

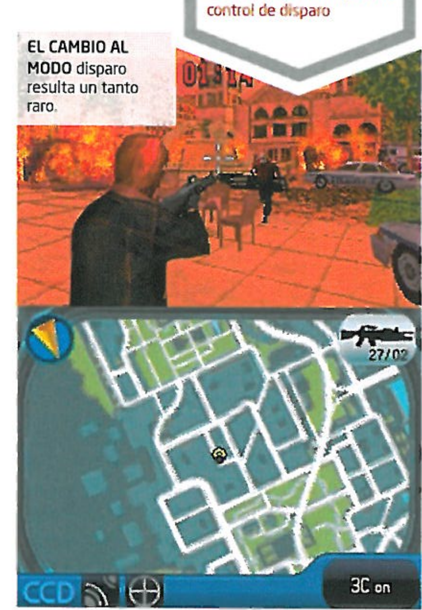
Crear un mundo abierto y dejarlo que se desarrolle a su aire tiene de peligroso que puede que nada ocurra en él... y eso puede llegar a aburrir.

Pretender equipararse a *GTA* es mucho pretender. La apuesta de Ubisoft con *C.O.P. The Recruit* no va mal encaminada, pero llega a un punto en el que naufraga. Hacer un juego de mundo abierto no sólo consiste en diseñar un mapa gigantesco como el que ofrece el título de Ubisoft, sino dotarlo de vida. El éxito de los juegos de Rockstar está en los pequeños detalles dentro de la ciudad, locales accesibles, minijuegos, objetos a comprar. Diversidad de alicientes pequeños pero que terminan por conformar el alma de la ciudad que se convierte en un personaje más del juego.

C.O.P. The Recruit ofrece una ciudad tan sosa que resulta monótona desde el primer cruce de calles. Nada es capaz de llamar la atención más de lo normal y sólo el sucesivo fluir de las misiones hacen que permanezcamos frente a la DS. Mientras que el hilo argumental ve cómo muchas de las misiones están metidas con calzador, algo en lo que tampoco los GTA suelen fallar, las misiones paralelas que se van ofreciendo a medida que avanzamos resultan tan repetitivas que terminas por dejarlas en manos de la policía de calle. Como extra, la posibilidad de buscar 25 localizaciones del mapa para hacer otras tantas fotos... ¿a quién le interesa?



ARMAMENTO TIENES PARA DAR y tomar.



EL CAMBIO AL MODO disparo resulta un tanto raro.

Con un control bien resuelto mientras vamos a pie o conduciendo, pero que cojea cuando desenfundamos el arma (por alguna razón, los desarrolladores creyeron imprescindible utilizar la pantalla táctil y el control al disparar, que es el habitual de los shooters, nos obliga a hacer cambios que se hacen raros), el juego termina por no convencer ni en mecánica, ni en historia.

De nota es el apartado gráfico que quizá sea uno de los más deslumbrantes en la portátil de Nintendo. Un gigantesco mapa en tres dimensiones es el escenario, animaciones muy decentes y un sistema de cámaras fácilmente gobernable. Una pena que la ciudad de Nueva York aparezca tan inerte y artificial... una pena que tengamos tan reciente el recuerdo de *GTA Chinatown Wars.* ■

>Aspecto gráfico impresionante
>Un mapa gigantesco
>Control de personaje (el cambio no acompaña)

Arriba y abajo

>Ciudad muerta, no ofrece alternativas
>Argumento muy soso
>Difícil el cambio rápido al control de disparo

NDS



C.O.P. The Recruit

Género: **Acción**
Desarrolladora: **VD-Dev**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.7	7.5
Jugabilidad	Adicción
7.5	6.9

Nota final



La opinión

TE AGUARDAN MUCHAS horas de juego por delante, pero no todas ellas serán de pura diversión. A pesar de combinar disparos, conducción y un mundo abierto no se trata del juego definitivo para Nintendo DS. Una pena, aunque tiene sus puntos interesantes.



Por Ch. Antón



Wii DRAGON BALL REVENGE OF KING PICCOLO



Dragon Ball Revenge of King Piccolo

Género: **Beat'em-up**
Desarrolladora: **Media Vision**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-2**
Idioma:
Voces: 
Textos: 

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.5	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
6.5	5.0

Nota final



6.6

La opinión

EL JUEGO NO está mal, aunque es demasiado caro para las escasas novedades que aporta. Su principal problema es que no es nuevo en nada: ni temática, ni control, ni estilo gráfico. Muy trillado.



Por Chema Antón

EL CONTROL SE SIMPLIFICA en extremo a lo largo de todo el juego.

>Buena presentación en 2D.
>Un modo versus que estira un poco el juego.
>Un beat´m up que no deja de ser divertido.

Arriba y abajo

>Control muy simplificado.
>Plataformas demasiado básicas.
>Satura, un poco más, el mercado de Dragon Ball.

EL MODO DE COMBATE versus para dos jugadores no llega al nivel de otros juegos de lucha de Dragon Ball.

GOKU ENVEJECE EN WII

El juego de acción y plataformas que combina golpes, combos y un modo versus con un aspecto gráfico en 2D perfecto para el juego no deslumbra en nada.

Dos cosas hacen que esta entrega de *Dragon Ball* para Wii tenga que ser bajada de los altares. En primer lugar, *Dragon Ball* no está de moda. Lleva años sin estarlo. Cuando era un fenómeno de masas no había juegos y ahora que hay juegos hay otras series de animación y mangas mucho más seguidos como el propio *One Piece* o *Bleach*, por poner dos ejemplos japoneses. El segundo motivo por el que este ***Revenge of King Piccolo*** se queda un poco atrás es por el uso extremo de las dos dimensiones. Está justificado con el propio estilo gráfico del dibujo original, sin embargo es un paso atrás a dos generaciones de consola antes. El juego, que está bien planteado en un scroll horizontal con cierto efecto de falsas tres dimensiones en varias plataformas, propone que el jugador tenga el control de Goku en un continuo chorreo de enemigos de forma frontal. Subir a determinados sitios para accionar palancas y abrir puertas será parte del camino, pero no podríamos decir que estemos ante un juego de puzles o plataformas.

Vieja escuela, demasiado vieja

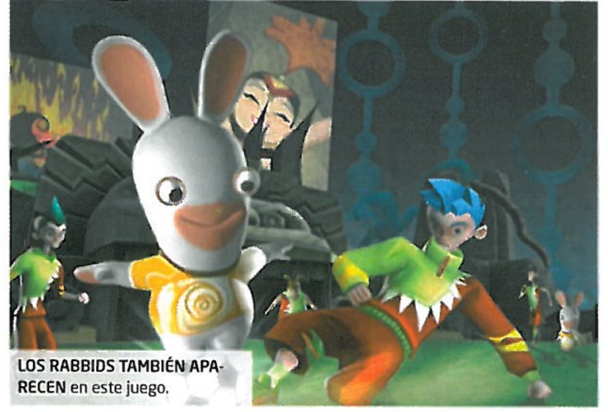
El beat´m up que plantea este *Dragon Ball* no puede ser más clásico en concepto, hasta el número de visual más impactante). En el plano del control es donde más se simplifica el juego ya que bastará con aprenderse los golpes más básicos y algún combo (todos muy simples) para poder pasar una pantalla tras otra sin ningún tipo de esfuerzo más allá de presionar continuamente los botones. Se podría esperar que, al menos, las batallas con los jefes de cada fase fuesen algo un poco más desarrollado. Es una lástima, pero no. Tan sencillas como el resto del juego, aunque con escenas cargadas de contenido sobre el argumento del título. Poco más.



A PESAR DE TODO, el juego transmite visualmente la esencia de la saga.

No podemos decir otra cosa que es un juego divertido. Bonito, por un muy buen uso del cel-shading. Y ya. No da para más. A nadie le interesa la historia de Goku, mil veces contada. Los más pequeños lo ven como una cosa de mayores y los mayores como algo que ya han pasado. Quizá el título llegue tarde, unos cinco años. ■


EL GRAN PELÉ SERÁ nuestro instructor en el juego.


LOS RABBIDS TAMBIÉN APARECEN en este juego.


UN AMABLE TÍTULO PARA los pequeños amantes del fútbol.


ALTAIR, EL ASESINO, TAMBIÉN le da al balonpié.

DE MAYOR QUIERO SER FUTBOLISTA

Un juego de fútbol con dibujos infantiles, personajes de los juegos de Ubi Soft y Pelé haciendo de maestro de ceremonias. Otra manera de jugar al fútbol en tu videoconsola.

Tener a Pelé de instructor de fútbol es un sueño convertido en realidad en *Escuela de Campeones: Fútbol*. El juego, que es una exclusiva para Wii, no se queda en un intento arcade de frenéticos partidos de fútbol, sino que utiliza una base de juego de rol muy simple para construir toda la aventura de nuestro personaje que quiere convertirse en estrella del balompié. No con ello se elimina al público infantil, todo lo contrario. El juego pretende estar dirigido especialmente a los más jóvenes que pueden encontrar otras ofertas futbolísticas de la consola demasiado complejas para sus 'tiernas' manos. Con ingredientes de RPG y una receta futbolística, lo único que le falta al juego es que los partidos estuviesen un poco más elaborados. Se convierten en algo demasiado sencillo y, para nada, son el centro del juego. De hecho, las tareas fundamentales serán sencillos minijuegos y la socialización con el resto de personajes de la escuela, sean o no de tu equipo.


LOS PARTIDOS RESULTAN ALGO flojos y repetitivos.

Criticable es que Ubisoft anuncie en la portada del juego que el título es compatible con la Balance Board y con Wii Motion Plus, pues estos periféricos aparecen muy ocasionalmente como seleccionables. La Balance Board sólo para un determinado tipo de minijuegos de habilidad y el Wii Motion Plus como un añadido para poder controlar la altura a la que queremos disparar a puerta en los partidos. ■


> Un juego de rol y de fútbol en uno.
> Original diseño artístico.
> Mucha variedad de minijuegos.

Arriba y abajo

> Los partidos son flojos.
> Poco uso de la anunciada Balance Board.
> Termina por ser un rol poco profundo.



Escuela de Campeones

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **SI**
Idioma: **Textos**

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.6 — Sonido 7.0





Jugabilidad 7.2 — Adicción 6.9

Nota final

7.2

La opinión

UNA FORMA DISTINTA de jugar al fútbol en la consola. Más orientado a pequeños que a mayores. Basa su éxito en la multitud de minijuegos de habilidad para aprender nuevos movimientos y el toque de rol.


Por Ch. Antón

JAK & DAXTER: LA FRONTERA...

PS2 PSP

LA PAREJA MÁS CARISMÁTICA DE SONY





Después de la mítica trilogía original para PS2, el casi obligado juego de carreras y el típico crossover protagonizado por el eterno secundario, las aventuras de Jak & Daxter regresan para alegría de su legión de fans, esta vez para PS2 y PSP. *La Frontera Perdida* es un juego que, tal vez sin demasiados excesos técnicos, al menos mantiene la jugabilidad y el sabor original de las primeras entregas de la famosa pareja de Sony.

El juego vuelve a mezclar acción y plataformas protagonizadas por los ya conocidos Jak, Daxter y Keira, que ahora tendrán que intentar descubrir por qué está desapareciendo el Eco de su mundo. Para ello, terminarán aliándose con una banda de piratas espaciales. Un juego que resulta entretenido y que cumple con bastante dignidad tanto en su versión PSP como en PS2. Lo único que echamos en falta es un poco más de variedad en los niveles y alguna historia sólida a la que aferrarse. ■

Jak & Daxter: La Frontera Perdida

Género: **Acción**
Desarrolladora: **High Impact**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:

Pegi 12

www.pegi.info



Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Dificultad
7.0	7.8	7.2	7.5

Nota final 7.6

EUROGAMER/UK	8.0
MERISTATION/ES	7.5
GAMESPOT/USA	7.5
IGN/USA	7.4


LA ÚLTIMA FRONTERA DEL mundo de Jak and Daxter es un lugar inhóspito y lleno de peligros.

POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EC

NDS

ESPAÑOLES, PIKACHU HA MUERTO



Sólo y únicamente si eres un seguidor incondicional de la saga tendrás alguna razón para comprar este nuevo cartucho que Nintendo dedica a los Pokémon. No existe ninguna novedad visible en cuanto a las mecánicas y planteamientos de este título que sigue con el rol de mazmorras cambiantes como único referente. Sólo la capacidad de que varias consolas DS se conecten en una misma partida multijugador le dan cierto carisma

Con nuevas propuestas sobre la mesa y sagas que vienen con aportaciones al sistema de juego, Pokémon parece quedarse un poco rezagada. Muy lejos de lo que un juego de rol en DS puede dar. ■

Pokémon Mundo Misterioso: E. del cielo

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Chunsoft**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:



Pegi



www.pegi.info

Nota final 5.5



MY BABY 2

Wii

¿JUGAMOS A PAPÁS Y MAMÁS?



La secuela del título que fue un inesperado éxito de ventas en todo el mundo (1,2 millones de copias) te convierte en todo un 'papi' o 'mami' al cargo de un bebé de 15 meses que acaba de dar sus primeros pasos. Durante los siguientes dos años del bebé tendrás que encargarte de pañales, ropa, comida, enseñarle a hablar... todos los cuidados y juegos que pueda necesitar. Nada menos que entre 15 y 20 horas de misiones para que el jugador termine por descubrir todo lo que tiene que hacer.

Si la primera parte del juego fue todo un éxito en DS, en esta segunda parte se ha creado una gran producción para la consola 'grande' de Nintendo. ■

My Baby 2

Género: **Simulación**
Desarrolladora: **Nobilis**
Editora: **Nobilis**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Texos



Pegi



www.pegi.info

Nota final 7.5



NINJA BLADE

PC

UN NINJA CONTRA UNA PLAGA MUTANTE



Ninja Blade

Género: **Acción**
Desarrolladora: **ND Games**
Editora: **Friendware**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Texos

Pegi





www.pegi.info

Nota final

7.0

El frénetico beat'em up que From Software lanzó para Xbox 360 hace un año, llega ahora en una fantástica versión para compatibles. Disfruta en tu PC de este juego de acción brutal, con un ninja experimentado volando, literalmente, sobre los tejados de una futursta ciudad de Tokio.

Ninja Blade es un divertidísimo juego de acción con enemigos mutantes de tamaños casi absurdos y una gran dosis de adrenalina extra. Además, esta versión para PC llega a un precio genial, distribuida por la editora española Friendware. La ciudad ha sido infectada por una plaga de mutantes sedientos de sangre. Es hora de acabar con ellos o la de escapar con vida. ■

ROGUE WARRIOR



PS3 360

MERCENARIOS CON LA PÓLVORA MOJADA



Rogue Warrior

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Zombie Studios**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **2-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Texos 

Pegi





www.pegi.info

Nota final

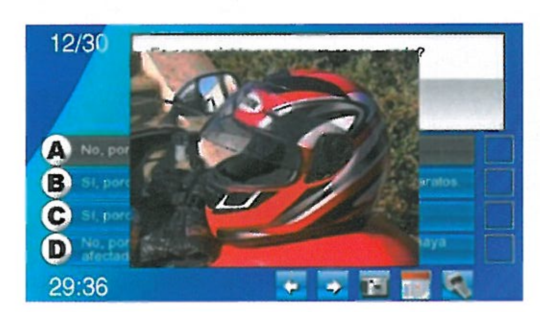
5.0

Casi por sorpresa aparece este juego de Bethesda. En él encarnamos a Dick Marcinko, un soldado real famoso por su crueldad en el campo de batalla. En lugar de aprovechar su historia, Bethesda decide trasladarle a la guerra fría para meterle de lleno en una batalla que nunca existió, una crisis de los misiles con Corea. El problema de este título está tanto en su realización técnica como en su propuesta jugable. Y es que el aspecto que presenta es casi ridículo, pero aún lo es más la duración del modo para un jugador: cerca de tres horas. Para colmo las opciones multijugador son insuficientes y el sistema de control ralla a la altura del betún. Un juego para olvidar. ■

AUTOESCUELA APRUEBA CONMIGO

PC PSP NDS

APRUEBA EL CARNÉ DE CONCUCIR



Autoescuela Aprueba Conmigo

Género: **Educativo**
Desarrolladora: **Micronet**
Editora: **Micronet**
Precio: **19,95€ (PC); 29,95 € (PSP, DS)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:

Pegi





www.pegi.info

Nota final

8.7

La empresa española Micronet lleva varios años desarrollando aplicaciones para PC que ayudan a sacarse el carné de conducir, pero este año ha lanzado la versión definitiva. *Autoescuela Aprueba Conmigo*, además de en versión PC, llega para DS y PSP, para poder preparar el teórico en cualquier parte y de una forma sencilla, amena y cargada de contenido. Además, cuenta con varios minijuegos para preparar el examen psicotécnico. Esta versión llega preparada con el nuevo examen teórico oficial de la DGT que entrará en vigor en las próximas semanas. Mientras, registrando el producto en la web de Micronet, puedes seguir preparando el examen con el modelo actual. ■

EXTREME TRUCKER

PC

CON 18 RUEDAS Y A LO LOCO



18 Wheels of Steel: Extreme Trucker

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **SCS Software**
Editora: **Friendware**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Texos

Pegi



www.pegi.info



Nota final

7.7

Los gigantescos camiones de transporte de mercancías también tienen derecho a contar con un simulador, ¿no crees? Con *18 Wheels of Steel: Extreme Trucker* podrás conducir enormes trailers y dedicarte a trasladar todo tipo de cargas por las carreteras más peligrosas y llenas de curvas que hayas visto nunca. Elige las cargas más peligrosas y hazte una reputación al volante.

El juego te permite elegir entre una gran variedad de enormes camiones y te da libertad para aceptar trabajos imposibles que irán aumentando tus puntos y reputación. Conduce sobre nieve y hielo, acelera en las rutas más difíciles para cumplir con tus entregas. ■

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

METAL GEAR SOLID

INFILTRACIÓN MÁXIMA

La entrega de Metal Gear que cambió el rumbo de la saga y que encumbró a Hideo Kojima como uno de los grandes gurús del videojuego

Era de esperar. Uno de los mayores aciertos de Sony C.E. con su Store hasta ahora ha sido rescatar algunos de los grandes títulos que hicieron a la primera Playstation la reina del mundo de la consola en la segunda mitad de los 90. Llegó Final Fantasy VII, llegó Wipeot Pulse, Crash Bandicoot...Uno de los grandes ausentes era precisamente el primer Metal Gear Solid. Y por fin tenemos la oportunidad de volver a disfrutarlo, en PS3 o PSP.



LA INFILTRACIÓN ERA LA base jugable del título. Superar un hangar sin ser visto sigue siendo brutal.

EL NINJA DEL EXOESQUELETO causó terror en la isla. Iba contra todos, incluido Solid Snake.

POR FIN UNO DE LOS GRANDES CLÁSICOS DE PSONE ES DESCARGABLE

Metal Gear Solid, que salió en 1998 y llegó a España en 1999 fue la tercera entrega y el renacer de una saga que llevaba casi una década muerta. Nos ponía en la piel de un joven Solid Snake. Retirado desde el incidente de Zanzíbar, Snake es requerido para realizar una importante misión en la isla de Shadow Moses, Alaska. Allí se tendrá que enfrentar a Foxhound, un grupo de combatientes de élite que se han rebelado y que amenazan con utilizar el Metal Gear Rex, una especie de tanque bípedo capaz de lanzar cabezas nucleares a cualquier punto del planeta.

Entre los miembros de Foxhound están algunos de los enemigos más carismáticos del mundo de los videojuegos, como el mítico Psycho Mantis, Revolver Ocelot o Liquid Snake, que inquietará a Solid debido a su parecido físico.

Junto con la gran calidad gráfica que atesoraba el título para el año en el que estaba y el increíble doblaje -recordemos que ha sido la única entrega que pudimos disfrutar con las voces en nuestro idioma- había una jugabilidad excelente e innovadora. Fue uno de los primeros títulos que consiguió que tuviesemos miedo a enfrentarnos cara a cara a un soldado armado. Solid Snake era fuerte y hábil, pero siempre tenía mucho que perder y poco que ganar en los enfrentamientos directos. Un mapa y una referencia a lo que veían nuestros enemigos nos ayudaba a cruzar las líneas enemigas sin ser visto, a acabar con los soldados armados con un golpe por detrás y a mosquear con el cuerpo inerte de sus compañeros a los tíos que aún estaban de pie.

Y por supuesto, las batallas con los jefes eran épicas. Los duelos contra Sniper Wolf -Diazepam de por medio-, el análisis de nuestra tarjeta de memoria que realizaba Psycho Mantis o la lucha fraticida contra Liquid daban pistas claras de cómo se las gastaba y sigue gastando Hideo Kojima con sus juegos.

¿Suena bien verdad? Segudo que lo has jugado pero, si no es así, no deberías perderte esta obra maestra, referente para toda la industria. Y está íntegra, tal y como la jugamos hace diez años. ■



Metal Gear Solid
Desarrollador: **Konami**
9.5

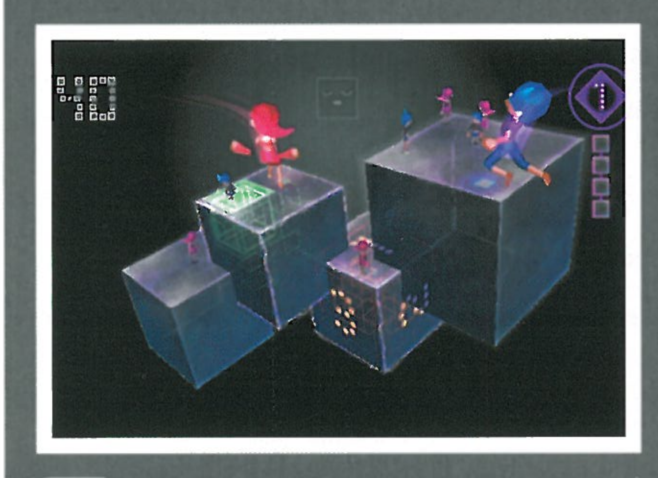
You, Me, and the cubes

CUBOS, MUÑECOS Y LA LEY DE LA GRAVEDAD

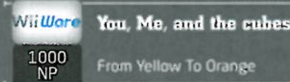
Por psicodélico que pueda parecer en su presentación de neón sobre un oscuro escenario y una música sideral de fondo, estamos ante uno de esos juegos divertidos por su esencia sencilla y que se basa en elementos que conocemos (la gravedad) y que, tras la pantalla, son más difíciles de manejar que en la propia vida real: cubos suspendidos del aire y lanzamiento de personajes para mantenerse en equilibrio sobre ellos.

Lanzar a los Sonitas sobre las diferentes figuras tridimensionales (siempre creadas a partir de cubos) es tan sencillo como apuntar con el puntero sobre el plano del cubo en que queremos que se apoye y agitar el mando. El reto del juego es otro, en realidad es un juego de cálculo. De tener muy controlados todos los puntos de apoyo del cubo, todos los Sonitas y de saber cómo crear equilibrios (y cómo no romperlos) a través de los personajes. Lleva ya algún tiempo en el catálogo de WiiWare, desde el 25 de septiembre, pero hemos querido rescatarlo por ser tan original y por conseguir engancharnos tan fácilmente. El juego, además de contar con muchísimas fases, tiene un modo para dos jugadores en cooperativo que sirve tanto para colaborar en determinadas fases como para odiar a tu pareja de juego por desequilibrar los cubos constantemente.

TAN SÓLO HAY QUE COLOCAR PERSONAJES SOBRE DIFERENTES CUBOS Y HACER EQULIBRIOS







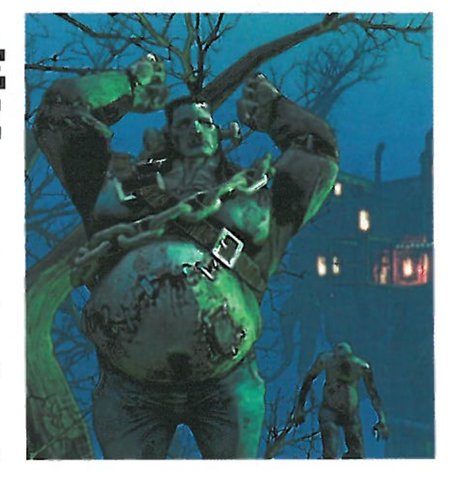
1000 NP

You, Me, and the cubes
From Yellow To Orange
9.2

Borderlands: La Isla del Dr.Ned

PANDORA SE VUELVE TERRITORIO ZOMBIE

Un mes después del lanzamiento de Borderlands, Gearbox lanza su primera expansión. El Dr. Ned ha convertido en zombies a todos los habitantes de la isla y tendrás que curarlos. La duración es razonable, y hay nuevas armas, objetos y enemigos a los que enfrentarte.




9.99 Euros


800 MPoints

Borderlands: La Isla del Dr. Ned
Desarrollador: **Gearbox**
8.2

Call of Duty Classic

LA PRIMERA BATALLA DE LA GRAN GUERRA

Aprovechando el tirón de Modern Warfare 2 llega a Xbox Live la primera entrega de la saga. Call of Duty Classic revive las principales batallas de la II Guerra Mundial, como Stalingrado o Las Ardenas, desde el bando ruso, británico o norteamericano.. Tiene multijugador hasta para 32 personas.


14.99 Euros


1200 MPoints

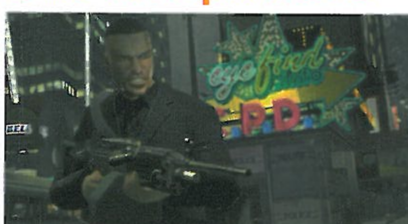
Call of Duty Classic
Desarrollador: **Infinity Ward**
9.0

Todos los atajos para triunfar

Si estabas atascado en tu juego favorito ya no tienes que preocuparte. Con estos trucos ni el enemigo más malvado podrá hacer nada contra ti.

Xbox 360

GTA IV: Episodes



Los siguientes trucos o, como les gusta llamarlos en Rockstar "potenciadores de la jugabilidad", sólo funcionan en el episodio The Ballad of Gay Tony. Para introducirlos, saca el teléfono pulsando arriba dos veces con la cruceta.

Vehículos:

› **Floater**: 938-555-0150
› **Akuma**: 625-555-0200
› **Vader**: 352-555-3273
› **Tanque APC**: 272-555-8265
› **Buzzard**: 359-555-2899
› **Bullet GT**: 227-555-9666

Armas para el piso franco desbloqueables en las guerras de drogas:

› **Pistola 44 mm**: Completa 10 guerras de drogas
› **MG avanzada**: Completa 20 guerras de drogas
› **Escopeta de balas explosivas**: Completa 30 guerras de drogas.
› **Bombas lapa**: Completa 40 guerras de drogas
› **SMG de oro**: Completa 50 guerras de drogas
› **Rifle francotirador explosivo**: 486-555-2526
› **Pack de armas** (cuchillo, pistola avanzada, escopeta de balas explosivas, P90 silenciada, LMG, Francotirador avanzado, lanzador de granadas, bombas lapa): 486-555-0100 .
› **Golpes explosivos**: 276-555-2666
› **Paracaídas**: Completa todos los saltos base
› **Sin límite de munición**: Completa el juego al 100 %..
› **Micro SMG**: Completa la misión "Clean And Serene".
› **Recortada**: Completa la misión "Clean And Serene".
› **Vehículos desbloqueables**:
› **Super Gold Diamond**: Completa todas las misiones de Yussuf.
› **Noose APC**: Mata a las 50 gaviotas
› **Buzzard dorado**: Completa la historia principal.

Logros: Hay 10, con una puntuación total de 250 G

› **Para abajo (5 G)**: Completa todos los saltos base
› **Diamantes para siempre (5 G)**: Completa la Trinidad
› **Juego de cuatro (10 G)**: Golpea una bandera con una pelota de golf 4 veces
› **Lucha de osos (15 G)**: Gana el campeonato de Luchaen la Jaula L.C.
› **Me paso el día bailando (15 G)**: Completa los bailes en los dos locales de Tony
› **Reina de la nieve (20 G)**: Completa 25 guerras de drogas.
› **Adicto a la adrenalina (25 G)**: Mantente en caída libre el máximo tiempo posible
› **Maestro (30 G)**: Completa la historia principal
› **Tras el hilo de seda (45 G)**: Completa el 80 % de las misiones
› **Estrella de oro (80 G)**: Completa el 100 % del juego

Wii

New Super Mario Bros Wii



› **Modo Super Guía**: Cuando mueras 8 veces en un mismo nivel aparecerá un bloque verde con una exclamación. Si lo golpeas, Luigi terminará el nivel por ti.

Archivos de estrellas de guardado:

› **Estrella 1**: Termina el juego (puedes utilizar los cañones Warp)
› **Estrella 2**: Recolecta las 24 estrellas del mundo 9
› **Estrella 3**: Termina cada nivel en normal, no es necesario encontrar los objetivos secretos.
› **Estrella 4** : Colecta las 207 Star Coins de los primeros 8 mundos.
› **Estrella 5**: Termina cada nivel, cada objetivo secreto y usa en todos los cañones Warp

Finales alternativos

› **Final 1**: La princesa te preguntará: "¿Te hablé alguna vez del Mundo Secreto?
› **Final 2**: La princesa te dirá: ¡Oh Mario! ¡Háblame de tu aventura otra vez!

Desbloquear el Mundo 9: Tendrás que terminarte todo el juego. El mundo 9 tiene ocho niveles que se irán desbloqueando cuando consigas todas las estrellas de cada mundo anterior. El 9.1 con todas las estrellas del mundo 1, el 3.2 con las del mundo 2, etc.

Guarda donde quieras: Si quieres salvar la partida en cualquier punto tendrás que completar el juego.

Casa Champiñón: Cuando oigas un llanto al principio de un nivel, libera a Toad del bloque con ? del que está atrapado y corre hasta el final del nivel para hacer que aparezca una Casa Champiñón: el tipo de casa dependerá del dígito final en el crono del nivel:

› **Verde**: El dígito está entre 0 y 3.
› **Roja**: 4,5,6 o 7
› **Dorada**: el dígito final marca 8 o 9.

Consejos:

› **Monedas flor**: Sacude el Wii Remote para que Mario salte a cualquiera de las pequeñas flores bailarinas del juego y aparezca una moneda.
› **Noquea a los merodeadores**: Para esquivar a los enemigos merodeadores en el mapa debes activar una estrella en el menú de objetos.
› **Mario pierde su sombrero**: Cuando en un nivel llegues a las 99 vidas, el máximo, Mario perderá su sombrero. Estará sin él tanto cuando vuelvas al mapa como en los siguientes niveles. Lo recuperarás cuando pierdas una vida.
› **Protege tu cabeza**: Si presionas 1 y mueves el Wii Remote para coger un objeto, como un caparazón, podrás proteger tu cabeza de objetos como las Bob Ombs.
› **Double Ground Pound**: En el multiplayer, pulsad dos persona a las vez arriba y abajo para realizar un golpe devastador que acabará con los enemigos cercanos.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

INFO@MARCAPLAYER.COM
Asunto: TRUCOS

Brütal Legend

Después de pasarte el juego ve a los siguientes puntos para hablar con algunos personajes:
› **Ofelia**: Delante de la cruz gigante cerca de El Cazador.
› **Lita**: Enfrente de la tumba de Lar's en el cementerio.
› **Rima**: En la parte superior de su torre, monumento en la selva.
› **Mangus**: En la parte superior de la gran espada de Blade Henge (usar el Visor)
› **Infantería del ejército**: En la fiesta de la playa.
› **Thunderhog's**: En la guarida de I Kill Master.



Lobezno X-Men Origins

Conseguir el traje clásico en PS3: X, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, X, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, R3 durante el juego.
› **En 360**: A, X, B, X, A, Y, A, Y, A, X, B, B, X, R3 durante el juego.



Nintendo DS

Scribblenauts



Traje original del juego: Es el diseño previo al personaje principal, Maxwell. Para conseguirlo tienes que completar todos los niveles en modo avanzado.
Más creatividad: Scribblenauts incensitva la creatividad, pero tiene truco. Si añades adjetivos al nombre, te contará como algo diferente. Por ejemplo, si en vez de "monstruo" pones "gran monstruo" te permitirá utilizarlo aunque sea igual.
Fondos de pantalla del título: Para desbloquear todos los fondos tendrás que escribir lo siguiente:
› **Fondo 2**: Escribe "gato"
› **Fondo 3**: Escribe "coche"
› **Fondo 4**: Escribe "abeja"
› **Fondo 5**: Escribe "árbol"
› **Fondo 6**: Escribe "mujer"
› **Fondo 7**: Escribe "ataúd"
› **Fondo 8**: Escribe "vibración"
› **Fondo 9**: Escribe "moneda"
› **Fondo 10**: Escribe "silla"
› **Fondo 11**: Escribe "zombie"
› **Fondo 12**: Escribe "tribunal"
› **Fondo 13**: Escribe "lluvia"
› **Fondo 14**: Escribe "eso"
› **Fondo 15**: Escribe "pc"
Cosas muy útiles: Los siguientes objetos te sacarán de muchos apuros:
› **Capa de invencibilidad**: No recibirás ningún tipo de daño.
› **Capa de invisibilidad**: Los enemigos no te verán.
› **Agujero negro**: Aspira a cualquier enemigo durante unos segundos.
› **Navaja**: Tremendamente útil.
› **Rayo congelador**: Congela a los enemigos
› **Rayo empequeñecedor**: Reduce cualquier enemigo
› **Chi**: Un bonito dragón chino.

Playstation 3

Ratchet & Clank: Atrapados en el tiempo



Si tienes archivos de otros Ratchet & Clank grabados en tu PS3 podrás conseguir algunas mejoras:.
› **R&C Armados hasta los dientes**: Tendrás descuentos en armas.
› **R&C En busca del tesoro**: Conseguirás el sombrero pirata
Desbloquea Nueva Partida +: Pásate el juego completo para desbloquear este modo. Podrás quedarte con todas tus armas, gadjets, etc. Pero los enemigos serán mucho más duros
Museo de Insomniac: Recoge 40 zonis y acaba con Lord Vorselon para desbloquear el museo
Gana puntos de habilidad Points para desbloquear estos trucos:
› **Personaliza el Aphelion**: 100 puntos de habiliad
› **Guante Ultra Cryomine**: 250 puntos
› **Armas más grandes**: 400 puntos
› **Efecto arcoiris en las armas**: 550 puntos de hablidiad

PSP

LEGO Indiana Jones 2



Desbloquea distintos trajes y personajes introduciendo estos códigos:
› **Indiana Jones 1**: PGWSEA
› **Indiana Jones 2**: FGLKYS
› **Indiana Jones disfrazado**: 2W8QR3
› **Indiana Jones desierto**: M4C34K
› **Indiana Jones Kali**: J2XS97
› **Indiana Jones DJ**: QUNZUT
› **Indiana Jones Oficial**: 3FQFKS
› **Professor Henry Jones**: 4C5AKH
› **Salah**: E88YRP
› **Lao Che**: 7AWX3J
› **Rene Belloq**: FTL48S
› **Dovchenko**: WL4T6N

XBox 360 Afro Samurai

NUEVO MODO DE DIFICULTAD

Una vez que te hayas pasado el juego tendrás un nuevo nivel de dificultad, llamado Dificultad Número Uno. Además, si completas el juego completamente podrás acceder a la Galería del tesoro, con muchos secretos.

Por FJ Vaca / BADAJOZ

PS3 COD: Modern Warfare 2

SOBRE EL FINAL

Si en la última misión entras en la sala del museo y vas directamente al mostrador por fuera verás un interruptor rojo. Pone no tocar, pero, si lo tocas... sorpresa.

Por Roberto Sanahuja

N.O.V.A. Near Orbit Vanguard Alliance

Un shooter a lo 'Halo' en tu iPhone

LA TIERRA, EN PELIGRO

Impresionante shooter galáctico para quemar pulgares. Jamás has visto en tu iPhone un juego con esta calidad.

Estamos enamorados de *N.O.V.A.*, tenemos que reconocerlo. Los chicos de Gameloft nos llevaron a París hace unas semanas para enseñarnos este magnífico shooter de ciencia ficción que eleva los juegos para iPhone (e iPod Touch) a un nuevo nivel.

Es impresionante la calidad que están alcanzando los juegos en la plataforma de desarrollo de Apple. Hace un año ya estábamos asombrados por la potencia de iPhone pero ahora es que este teléfono (o MP3 si es que cuentas con un iPod Touch) nada tiene que envidiar a cualquier videoconsola portátil. En el caso de *NOVA*, es de los mejores juegos que hemos probado en formato portátil jamás.

El juego es un shooter de ciencia ficción con una evidente inspiración en la saga Halo, pero con su propio encanto. Cuenta con una campaña impresionante y un control perfecto (hasta podemos saltar). A los 12 niveles de la campaña hay que sumarle el modo multijugador (vía Internet o Bluetooth) que permite escaramuzas con hasta cuatro jugadores en cinco mapas diferentes.

N.O.V.A. Near Orbit Vanguard Alliance
Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **5,49 €**
Lanzamiento : Disponible

9.8





Driver

Un clásico en tu bolsillo

'QUEMARUEDAS'

El mítico juego que triunfó en Playstation vuelve, mejorado, para iPhone.

Seguro que os acordáis de *Driver*, esa genial saga de conducción en la que teníamos que ser el mejor conductor del 'ampa'. Pues ahora, diez años después de su lanzamiento en PSX, Gameloft lo ha adaptado para iPhone, con mejores gráficos. Afortunadamente el nivel de dificultad se ha ajustado en esta versión, que te permitirá conducir fuera de la ley por San Francisco, Miami, Nueva York y Los Angeles.

Driver
Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **7,99 euros**
Lanzamiento : Disponible

9.0

Planet 51 ya tiene dos juegos java oficiales.



iPhone > Carl Zeiss Cinemizer Plus

COMO EN EL CINE ALLÁ DONDE ESTÉS

Conecta tu iPhone o iPod a estas gafas y podrás ver tus películas o jugar a tus juegos como si estuvieras en el cine, mientras esperas el autobús, el tren, el avión, en la consulta del médico.

Las gafas *Carl Zeiss Cinemizer Plus* convierten cualquier película almacenada en tu iPhone o iPod es una experiencia única. Las gafas emulan la sensación de encontrarte, tú sólo, en la sala de una sala oscura, ante un pantalla de unas 45 pulgadas. Además, incluyen sus propios auriculares con sonido envolvente.

Hemos tenido ocasión de probar este dispositivo genial, diseñado especialmente para cualquier modelo de iPhone y de iPod (aunque con un cable puede conectarse cualquier reproductor multimedia) y la experiencia, con vídeo o con cualquier videojuego, resulta impresionante. Para más información en la web *www.zeiss.es/cinemizer* o en el teléfono 912033700.





¡TE REGALAMOS UNO!

Sorteamos un Carl Zeiss Cinemizer Plus. ¿Quieres llevártelo? Pues manda un menal **25900** con el mensaje **MP ZEISS**. (1,39 €, impuestos incluidos)

iPhone > Avatar

DESCUBRE CÓMO EMPEZÓ TODO

La película de James Cameron también tiene versión portátil para iPhone, con un juego muy completo.

Estamos en el mes *Avatar* y, como no podía ser de otra forma, también hay ya disponible el juego oficial para iPhone de la película de James Cameron. En este título, un muy completo y bonito juego de acción y plataformas, nos toca encarnar al capitán Ryan Lorentz, el primer avatar, en una especie de precuela que nos narra los acontecimientos ocurridos 20 años antes del argumento del film.

El juego tiene un control espectacular y nos enfrente a 16 niveles de exploración a través de Pandora.







Avatar

Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **5,49 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.2





Java > Transformers G1 El Comienzo

MÁS ROBOTS

Para completar su catálogo de la serie Transformers, Glu Mobile ha sumado diferentes juegos de la licencia a los dos títulos oficiales de las películas. Ahora lanza *Tranformers G1 El Comienzo*, un original y adictivo juego de estrategia por turnos que toma la apariencia y el argumento de la serie de televisión original. Utiliza a todos los autobots para derrotar a los decepticons en las batallas más épicas que hayas imaginado.

Transformers G1: El Comienzo

Desarrollador: **Glu Mobile**
Precio: **4 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

7.6



AVATAR ES UN TÍTULO creado pensando en todo momento en la tecnología 3D Vision

¿SABÍAS QUÉ... 3DVISION

...Podrás hacer tus propias fotos tridimensionales con las nuevas cámaras Fujifilm 3D

...Existen ya proyectores 3D tanto de Acer como de Viewsonic.

3DVISION
Novedades en la experiencia tridimensional

¿SE ACERCA EL AUTÉNTICO 3D?

El llamado ecosistema ***3DVision*** aúna dispositivos de todo tipo con la tecnología tridimensional: cámaras, proyectores, portátiles...

Web: www.nvidia.es

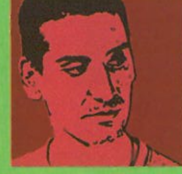
Lo primero es una justificación: ¿No hace sólo dos meses que hablamos de la tecnología *3DVision*? Sí, es cierto, pero la actualidad llama a nuestras puertas y hay novedades calentitas que queríamos compartir: Nvidia ha presentado hace escasos días en Madrid el nuevo concepto ecosistema *3DVision*, que aúna productos de diferentes marcas que apuestan por esta tecnología de visionado tridimensional. En un showroom espectacular, los técnicos de Intel, Asus, Viewsonic, Acer, Ubisoft y Fujifilm nos presentaron las excelencias de esta tecnología, centrándose en las novedades de una serie de dispositivos alrededor del visionado y creación de material 3D. Uno de los más espectaculares, el Blu Ray 3D, espera llegar a nuestras casas a lo largo de 2010 e implica que ya será posible comprar películas en HD con 3D. Para verlas, los proyectores de Acer y Viewsonic son la solución perfecta para un HTPC en el salón. Por otra parte, las pantallas de Acer, como la GD245HQ, nos facilitarán las cosas en nuestro PC de sobremesa. Todas ellas, 120hz —claro—, que es la clave.

Lo más espectacular ha sido, sin duda, el nuevo portátil de Asus, el G51J 3D, con un Core i7 y 4GB, pantalla de 15,6" 120hz y el kit *3DVision* incorporado, se nos antoja las solución perfecta para el gamer si ni quiere cambiar de PC o monitor.



LA PRESENTACIÓN DE NOVEDADES incluyó el video 3D con fragmentos de la película *G-Force*.

Pero no sólo de visionado se habló en la conferencia, porque Fujifilm ha presentado una cámara con dos objetivos y que cumple las especificaciones ***3DVision.*** Con ella, como habréis imaginado, podremos hacer nuestras propias fotografías 3D y visionarlas luego en el PC con una Geforce, las gafas 3D y un monitor 120hz. Además, pudimos probar juegos como *Avatar*, *Borderlans* o *Batman: Arkham Asylum* y sorprendernos con la calidad que está alcanzando la tecnología 3D.



Por Duardo
ESTA VEZ SÍ

El 3D parece que se asienta. Debo admitir que la tecnología 3D se me antojaba un quiero y no puedo que debería reservarse para la realidad virtual, pero Nvidia está convenciendo a muchos de que 3Dvision es la solución y cada vez hay más productos...



ANÁLISIS

ARDISTEL SIX AXIS VIBRACIÓN PS3

Ardistel nos ofrece un mando con vibración y Six Axis con unos acabados de lujo.

Web: www.mediamarkt.es **Precio:** 29,95€

Ya es una realidad poder disponer de un mando para PS3 con Six Axis a un precio competitivo. El modelo que nos ocupa, el *Ardistel Six Axis Vibración*, consigue eso y más. Se trata de un control para PS3 inalámbrico (vía USB, así que ve buscando sitio en tu atestada consola) que incorpora además vibración y el mencionado sistema de movimiento de los mandos de Sony. Por un precio como éste es casi imposible encontrar un mando con estas características; ese es un punto muy importante a su favor.

En cuanto a las prestaciones que ofrece, lo primero a destacar es el acabado del mando, realizado en un material que denominan Soft Touch. La sensación al tacto es muy suave y cómoda, como mención curiosa; el emisor USB también está realizado en este material, pero dejadlo conectado y no lo estéis sobando... Es broma.

Los botones y crucetas cromados dan un aspecto muy elegante al control y su colocación es la habitual, si exceptuamos los controles L2 y R2, que se encuentra ligeramente atrasados, como ya vimos en la serie Ferrari de Thrustmaster en números pasados. Esto, a nuestro entender, es un acierto, pues mejora la ergonomía.

La ficha

- **Descripción:** Mando radiofrecuencia para PS3 con vibración.
- **Características:** Con sistema de sensor de movimiento de 6 ejes.
- **Material:** Fabricado con material Soft Touch.
- **Mandos:** Botones de acción cromados.
- **Alimentación:** Funciona con 3 pilas tipo AAA.

Nota final

UN DISEÑO ELEGANTE con un material cómodo al agarre que acabará siendo tu mando principal. Nosotros ya lo hacemos.

9.0



ANÁLISIS

LIGHT UP LIGHTSABER Y STAR WARS BLASTER WII

Productos para *Star Wars The Clone Wars: Héroes de la República* que convertirán tu juego en una experiencia más inmersiva.

Web: www.mediamarkt.es **Precio:** Light Saber: 29,95€ Blaster: 19,95€

Debemos admitirlo, así de primeras: somos fans de Star Wars. El que suscribe tiene en su iPhone la aplicación que simula sonidos de una espada láser al mover el terminal. Y como tales, acercarnos a estos periféricos tan —como decirlo— 'coool', pues nos produce una satisfacción morbosa. Blandir uno de los dos sables láser con luz que vienen en el pack (con diferentes empuñaduras) es un placer casi sensual mientras hacemos nosotros mismos el sonidito de marras: "Fiuuuu", fiuuuuuuu". No podemos esperar a probar el juego de Activisión en nuestra Wii.

Lo cierto es que el grado de inmersión que estos dispositivos consiguen viene completamente condicionado por el control del juego de la consola de Nintendo, y ahí es donde falla: No esperéis combates a espada emulando vuestras evoluciones (a lo mejor habrá que esperar a una versión para Wii Motion+), en *Star Wars The Clone Wars*, el control a través del Wiimote insertado en el sable se limita a agitar en los momentos que debes atacar. Hasta ahí.

Es por ello que hemos disfrutado como niños con los Lightsaber, pero la sensación final ante el título se nos antoja agridulce. Le toca el turno al Blaster.

En el título que nos ocupa, las misiones de espada se alternan con otras en primera persona en las que encarnaremos a soldados de la república.

En ellos, haremos uso del Blaster introduciendo el Wiimote, (¡ojo!, usa la carcasa protectora, si no, no se acopla correctamente) y ahí sí hemos podido disfrutar de las ventajas de este periférico. Un control sencillo (algo forzado a la hora de usar la cruceta) que permite defender a la República de la pérfida Federación de Comercio y sus drones. Si te gusta el título de Activison, disfrutarás con estos periféricos, más con el Blaster por cuestiones exógenas.

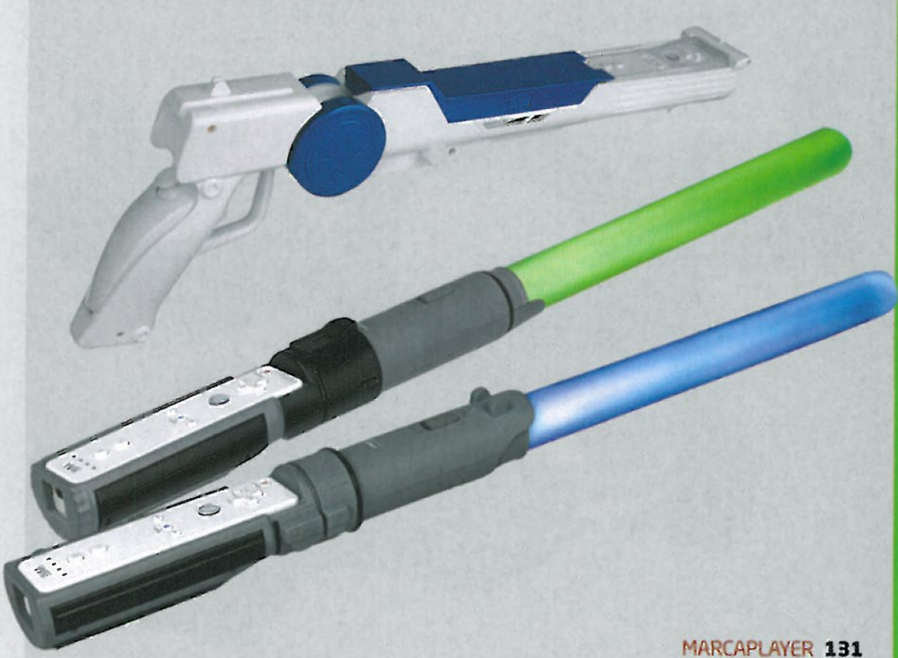
La ficha

- **Lightsaber:** Auténticas réplicas de los sables de luz de Anakin y Yoda en StarWars (verde y azul) Incluye dos sables de luz. Requiere dos pilas AA cada.
- **Blaster:** Inspirado en las pistolas láser del universo de los Clones de Star Wars. Incluye set de pegatinas.

Nota final

SIMPÁTICOS PERIFÉRICOS PARA amantes de Star Wars aunque limitados en su uso a *Star Wars The Clone Wars*.

7.0



ANÁLISIS

RECOMENDADO

ARDISTEL SPEEDRACER ULTIMATE PS3

Un volante con cambio, pedales, freno de mano independientes, efectos de aceleración y un aspecto robusto y espectacular.

Web: www.mediamarkt.es **Precio:** 59,90€

En esta ocasión hemos podido disfrutar de uno de los volantes más espectaculares que han pasado por nuestra redacción. El *Speedracer Ultimate PS3* está lleno de detalles, desde el frontal con aspecto de morro de coche con efectos de iluminación en los faros hasta el pad lateral con todos los botones habituales de tu mando PS3 para navegar más cómodamente por los menús de tu consola.

Son estos los detalles que elevan al volante a una superior categoría.

El *Ardistel Speedracer Ultimate* incorpora también unos pedales para acelerador y freno, y otro dispositivo curioso que permite activar el freno de mano y una palanca denominada 'shift' que puede servir tanto para marchas como para otras características especiales en los juegos de conducción.

La palanca de cambios es secuencial y viene incorporada a la estructura principal del mando.

Otra curiosidad que convierte la conducción en algo muy divertido son los LED que indican la intensidad de la aceleración y la frenada. Su relativa utilidad vienen justificada por un aspecto espectacular y, por qué no decirlo, fardones son un rato.

Una característica que nos ha sorprendido por su acierto es el ajuste de sensibilidad, junto al pad lateral, que permite definir hasta tres modalidades para adecuar la respuesta del volante a nuestras preferencias a la hora de conducir.

Por lo demás, el *Speedracer Ultimate* se fija a nuestra mesa a través de tres ventosas que quizás, nos parecen algo escasas para esos momentos de emoción automovilística. Una sujeción en forma de U habría sido más estable, aunque tampoco te saldrá volando.

Eso sí, en algunos juegos, deberemos configurar manualmente algunas características como en *Need for Speed Shift*, *Juiced 2* o *Grid*. En *Colin McRae Dirt 2* va genial sin configurar.

La ficha

- **Descripción:** Volante compatible con PS3
- **Conexión:** USB con cable de 3 metros.
- **Incluye:** Pedales independientes, 1x cambio de marchas secuencial programable integrado en el volante 1x freno de mano con cambio de marchas secuencial programable.

Nota final

SIN DUDA, UNO de los mejores volantes que hemos probado. Lástima que no sea multiplataforma y podamos ponerlo en el PC.

9.0



HARDWARE

LA LISTA

Procesadores

Intel Core i5 750

La nueva tecnología i5 incorpora cuatro núcleos nativos y controlador de memoria integrado. La placa debe ser socket 1156.

Web: www.pccomponentes.es **Precio:** 166€



Tarjetas gráficas

Sapphire HD5770 1GB + Juego

DirectX11 a precio increíble y con un rendimiento más que potente. Auguramos que será la más vendida en su segmento.

Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 132€



Placa Base

Asus P7P55D socket 1156

Sonido, red, firewire y posibilidad de varias tarjetas de video con el nuevo socket de Intel para micros Core i5. A la última.

Web: www.pccomponentes.es **Precio:** 124€



Discos Duros

Western Digital 2Tb

Ya tenemos discos de hasta 2 Terabytes, su precio, algo elevado, pero te servirán para almacenar absolutamente de todo.

Web: www.alternate.es **Precio:** 179,90€



Monitores

Acer GD245HQ 24"

120 Hz de Acer para la visión 3D de tus juegos y películas con el kit 3D Vision de Nvidia. Vale la pena.

Web: www.acer.com **Precio:** Febrero 2010



Cajas

Antec Three Hundred

Una caja high-end a precio de saldo. Gestión de cables y ventiladores superior y lateral.

Web: www.izarmicro.net **Precio:** 57€



FLASHES

Portátiles

ASUS SERIE UL DURA HASTA 12 HORAS

La nueva serie de portátiles UL alcanza hasta 12 horas de duración en sus tres modelos de 12, 13 y 15,6". El micro de Intel



Mini PC

ASROCK NETTOP ION 330

Basado en el chip Atom 330 y con chipset nvidia ION, el nuevo mini PC está disponible en blanco y negro,con 2 GB de memoria, 230GB de disco duro, un grabador DVD o BlueRay (dependiendo del modelo), y de 1,7 kg de peso. Una cucada.

Wii Fit

FIT 11 IN 1 LE DA COLOR A TU ENTRENAMIENTO

El kit Wii de Group Strand 87, incluye confortable alfombra de yoga; 2 bolsas, funda de neopreno, calcetines antideslizantes, cintas de mano y pelo, soporte para mando y un par de saquitos con peso. ¡Genial! Lo hay en tres colores.



Tarjetas gráficas
ASUS FORMULA EAH5750



Diseñada para ganar con el mejor rendimiento en disipación

El margen de una victoria en Fórmula 1 se mide en milisegundos, una diferencia a menudo marcada por la atención a los pequeños detalles. Los ingenieros de ASUS han tenido muy en cuenta este concepto a la hora de diseñar la serie de tarjetas gráficas ASUS FORMULA EAH5750. El disipador térmico inspirado en el chasis de un monoplaza, disipa un 13% más de temperatura que otros diseños de referencia. La cubierta aerodinámica genera un flujo de ventilación centralizado que minimiza las interferencias entre el aire caliente y el frío e incrementa el volumen total de aire en un 7%. Estas gráficas, además, incluyen la tecnología de ASUS Xtreme Design que desarrolla una experiencia más intuitiva y sencilla para realizar overclocking. Por último, el ventilador está acabado en un material resistente al polvo que asegura la máxima eficiencia y prolonga la vida útil hasta 10.000h, un 25% más que los modelos de referencia.



másquejuegos

Heroes: T3 en DVD

HEROES

"Heroes puede durar ocho años"

Greg Grunberg (Matt Parkman) apuesta por la vitalidad de una serie que ya cuenta en las tiendas con su tercera temporada en DVD.



Para los amantes de la serie, la edición especial cuenta con 7 discos y un libro

Su primer año en Estados Unidos se convirtió en algo histórico. Más de 14millones de personas se quedaron enganchadas ante las peripecias de un grupo de individuos normales que desarrollan habilidades sobrehumanas, como la telepatía y la telequinesis o el control del espacio tiempo. La serie, se le vino a su creador, Tim Kring, a la cabeza tras ver "Los Increíbles" y "Olvídate de mí". Tiene su base en los comics y en su capacidad para contar historias cortas acerca de los héroes y sus antagonistas, que luego dan paso a una trama más amplia. Pero ***Heroes,*** una de las series líder en Internet, y la tercera con más personajes en su haber, tras "Mujeres Desesperadas" y "Perdidos", sufrió el castigo de sus fans en su segunda temporada. Uno de sus protagonistas, Greg Grunberg (Mark Parkman), considera el efecto como algo normal: "Lo que ocurre en series como ésta o 'Perdidos', es que hay tal cantidad de descubrimiento y emoción en la primera temporada.. El público te descubre, averigua qué está pasando y se imagina todo el conjunto, y resulta muy emocionante ver cómo todo se desarrolla. Los personajes también van descubriendo sus poderes y metiéndose en la trama. Y además, se junta todo eso con el éxito que tuvimos, causando mucha sensación cuando estrenamos. Pero en la segunda temporada intentaron igualar todo aquello con una trama en la que todo el mundo tenía superpoderes. Ya no estábamos en un mundo normal y ése fue nuestro principal problema, creo yo. Se desinfló la esperanza. Se había transformado todo en héroes contra héroes, buenos y malos, y la gente no tenía tanta capacidad de sentirse identificada como antes, y se llegaba a pensar: '¿Con quién me identifico ahora?'. Todo esto se tuvo en cuenta en la tercera temporada, que contó con 25 episodios llenos de suspense y acción, divididos en dos tramas: villanos y fugitivos". Para los amantes de la serie, la edición especial cuenta con siete discos y un libro. Se trata de un disco adicional, ***Heroes Desenmascarados,*** y un extracto del libro original, ***Heroes Revealed,*** de 32 páginas. En la tercera temporada, los héroes tendrán que impedir que un grupo de poderosos villanos se apodere del mundo. Enganchó lo suficiente para que Grunberg se imagine en antena ocho años más. Teniendo en cuenta la audiencia televisiva en Estados Unidos (tvbythenumbers.com analiza la progresión de las series comparando sus audiencias y años en antena, da a ***Heroes*** una puntuación de supervivencia del 0,91, cuando el 0,95 parece ser la cifra mágica), los ***Heroes*** tendrán que luchar, como hasta ahora, para sobrevivir.

Por J. L. García Guerrero

Las lealtades cambian

› **Desde luego**, la gente cambia y las lealtades no estaban donde uno pensaba que estarían. Pero, al mismo tiempo, ésa es la clave de la serie. Personajes con los que identificarse. Es fascinante cuando al final puedes decir eso de sé dónde está el bien y dónde el mal", confiesa Grunberg. "Si pudiera tener cualquier superpoder, sería disfrutar de un supermetabolismo. ¡Me encantaría comer de todo y no engordar! Ese sí que sería un gran poder. Llevaría una Guinness intravenosa conmigo, fuese a donde fuese. Pero no me gustaría saber lo que está pensando mi mujer. Ahí lo tienes. Estamos hablando de gente que sólo intenta regresar a una vida normal, pero sus poderes y su intención de salvar al mundo no se lo permiten. Y cuando lo piensas, te das cuenta de lo que eso significa", reflexiona Grunberg.

¿Un futuro en internet?

› **Héroes** es una serie que cuenta con gran cantidad de seguidores, que no dudan a la hora de comprar un DVD o seguir la serie por Internet. Tal vez por eso sus integrantes y creadores le tienen menos miedo al futuro que otros. "Esta es una serie a la que hayque agitar bien y aportar nuevos personajes, pero ahora mismo hay tantas historias que contar que le veo futuro. Como todo, la televisión está sufriendo, las audiencias caen, pero la serie está aguantando muy bien. En DVD, tenemos una gran base de seguidores, y a la gente le gusta. Nuestro producto es como una pequeña película cada semana, y no decepciona. Los efectos especiales casan muy bien con el resto, y es emocionante formar parte de todo esto", comenta Greg Grunberg. En eso está de acuerdo el coproductor ejecutivo de la serie, Dennis Hammer: "El futuro está en la red y es bueno que la serie exista y se vea en todas las plataformas posibles".







El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.

EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Nuestros tres gladiadores de Xbox Live os retan a superar sus puntuaciones en los marcadores globales de ***LIPS***. Envíanos un reto con la canción que prefieras y da el do de pecho.

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?

1 **rlpablo** miembro del foro de accesoxbox.com

"¿Qué versión de Lips recomendáis?"

Pues va en función del tipo de música que te guste. Tienes tres juegos disponibles:
- Lips: El juego original del año pasado, con canciones en castellano y en inglés.
- Lips Number One Hits: El nuevo Lips de canciones en extranjero. Buenos temas pero ninguno en nuestro idioma.
- Lips Canta en Español: El primer Lips íntegramente en castellano. Muy recomendable si te gustan las canciones en español.

Respecto a modos de juego y opciones, los tres juegos son casi idénticos así que todo va en función de tus gustos musicales. Nosotros nos quedamos con el Lips en Español.

Pásate por su foro y dispara...

2 **Jose Albelda**
E-mail

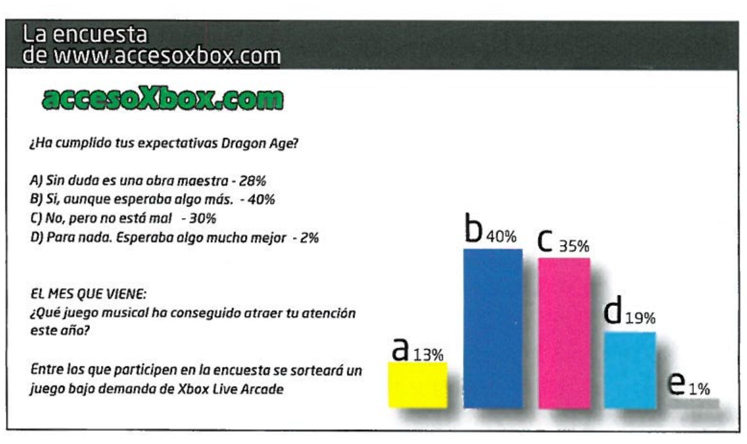
Hola amigos, en primer lugar quería felicitaros por el pedazo de revista que publicáis cada mes. Os sigo desde hace ya alrededor de un año y medio y ahora ya no sé qué haría sin vosotros. En primer lugar nos solemos quejar de la corta duración de las campañas individuales; la plataforma PC lo solucionó hace ya mucho tiempo repartiendo el contenido de los juegos en 2, 3 o 4 DVDs; me gustaría saber si no se podría hacer lo mismo en Xbox 360. En segundo lugar quiero decir que me gusta la idea de los juegos bajo demanda, descargarlos en el disco de la 360, pero no puedo imaginar cómo sería una vida sin acumular juegos y juegos en la estantería, como nos gusta hacer al 90% de los jugones. ¿Han pensado en Microsoft que quizás no todos puedan permitirse un disco de 120 Gb?, ¿cómo los almacenaremos? ¿Piensan hacer que desaparezca el formato físico?
Yo tengo uno de 20 Gb y tengo que quitar juegos para bajar cualquier demo.



Otra idea que empieza a preocuparme: ¿la plataforma Natal será compatible con el mando tradicional?
Porque dudo que la mayoría de los lectores tengamos esos pedazo de salones de 100 metros cuadrados para poder pelear, conducir y jugar con Milo. Personalmente sólo puedo jugar sentado en mi cama, con lo cual para mí sería un punto negativo. Gracias por contestar y espero no haber dado mucho la brasa.

Respuesta:
Gracias por tus preguntas José, nosotros estamos encantados de tenerte como lector.
1º) A tu duda al respecto de incluir varios discos para un único juego, sólo tenemos que remitirnos a lanzamientos presentes como Star Ocean o incluso Forza 3, que cuentan con más de un disco en sus cajas. También se prevén juegos futuros con más de un disco. Es el caso, por ejemplo, del próximo Final Fantasy XIII.
2º) Por suerte o por desgracia, parece que poco a poco el formato descargable se convertirá en la norma, por lo que los discos duros de menor capacidad deberían ser sustituidos por otros que permitan almacenar amplias colecciones de juegos. Pero para que esto ocurra todavía quedan varios años, con lo que puedes estar tranquilo, porque con Xbox 360 todos los juegos se acabarán editando en formato físico, con su respectivas cajas e instrucciones.
3º) Natal no es una nueva plataforma, es un accesorio para Xbox 360 que posiblemente acabe implementándose en tecnología futura. Por supuesto que tendrá juegos desarrollados expresamente para ser jugados sin mandos de ningún tipo, pero en absoluto sustituirá al mando de control normal como norma. Es más, la gran mayoría de juegos serán jugables de manera tradicional, incluyendo opciones que permitan el uso de este periférico. Buscando la analogía con algún artefacto ya lanzado, podemos compararlo con el WiiFit. Hay juegos que lo usan, otros se aprovechan de sus características y la gran mayoría no necesita de la tabla para ser jugados. Pero si sólo puedes jugar en tu cama, ve descartando Natal de tu lista...

"NATAL SERÁ UN ACCESORIO MÁS PARA XBOX 360, NO LA NORMA PARA EL CONTROL DE LOS JUEGOS"



La encuesta
de www.accesoxbox.com

accesoXbox.com

¿Ha cumplido tus expectativas Dragon Age?

A) Sin duda es una obra maestra - 28%
B) Si, aunque esperaba algo más. - 40%
C) No, pero no está mal - 30%
D) Para nada. Esperaba algo mucho mejor - 2%

EL MES QUE VIENE:
¿Qué juego musical ha conseguido atraer tu atención este año?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego bajo demanda de Xbox Live Arcade

El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de XBox 360.





***Mustachafador* - 20G**
Demuestra que *eres más rápido que Mustachio*
El consejo:
Encuentra la máquina de 'topos' y haz 46 puntos en ese minijuego.



***Coge el bus* - 15G**
Baila perfectamente en los dos clubs de Liberty City.
El consejo:
Este es difícil por lo mal implementado que está el juego. Básicamente es tener suerte.





CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Xbox 360**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

POWERED BY



XBOX maniac.es

Los MMO de pago preparan su llegada a las consolas:

Link: Undead Labs, el nuevo estudio de Jeff Strain que se dio a conocer hace unos días, afirma que tanto Microsoft como Sony esperan con ganas juegos multijugadores masivos online con suscripción mensual.
Precisamente el primer proyecto de Undead Labs será un juego de este género con zombies, que prevén comercializar "casi seguro" con una cuota mensual de suscripción.

AirAdrian: Pues las suscripciones Gold deberían cubrir ese servicio.. ¡Que para eso les estamos pagando tanto!

Elessar: Si claro, seguro que es así. Como ya dije en otras ocasiones: 'milagritos' a Lourdes, la gente curra para ganar dinero, si eso no ocurre no se mueve ni un dedo

Gam3rN4ndo: Como me pidan un plus además del Gold, se van a meter el MMO por el mismísimo....

XM Toni ES: Pues ve contando con ello. FF XI es de pago aparte de soportar las características de los Gold. ¿La gente se cree que por pagar la luz de casa ya puede meter comida gratis en la nevera? ¿O que al pagar el iPlus ya puede ver todos los canales de pago del Digital+ gratis? No mezclemos las cosas por favor, que nada tiene que ver el Xbox LIVE Gold con los juegos MMO de pago.
Otra cosa muy diferente es que, por ejemplo, por ser un juego de MS Game Studios, los de Microsoft decidan dejarlo gratis.

Tucson: El precio de algunos juegos es demasiado alto y según está la situación actual los servicios de servidores deberían ser gratis, ya estamos soltando pasta a un precio mucho más alto, y además pagando la tasa Gold. De hecho en PS3 jugar online no tiene precio. Además el servicio que recibimos en Xbox live deja mucho que desear, el precio del ADSL es una pasada comparado con otros países, más lento, y si además hay que soltar más pasta...

CONCURSO



CANTA EN ESPAÑOL

El mejor juego de karaoke está disponible unicamente en Xbox 360. Con *Lips Canta en Español* podremos ponernos en la piel de 40 de los mejores artistas musicales patrios. Si quieres comprobarlo envía un SMS* al **25900** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **LIPS** para participar en el sorteo de uno de los 5 packs que sorteamos. El ganador se contactará de forma privada e individual.



* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)

CONCURSO



Dragon Ball vuelve a las consolas de nueva generación con *Raging Blast*, el último juego basado en la saga, que llega con la intención de hacer que todos los fans de la serie de Akira Toriyama queden satisfechos. Para celebrarlo sorteamos **3 ediciones coleccionista, 5 juegos y 16 figuras de Son Goku** entre aquellos lectores que participen en nuestro sorteo. Para ello debéis mandar un SMS al número **25900** con la palabra clave **MP** (espacio) **DRAGON**. Los ganadores serán contactados de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)

12 www.pegi.info · BANDAI NAMCO Games · BANDAI · TOEI ANIMATION

Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

El ganador del mes pasado fue: Raúl Montero. ¿Te atreves a retarnos?

Nuestro reto: COD:MW2

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y únete a él en una partida de Modern Warfare 2. ¡Podrías ganar un juego de PlayStaton 3!

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Qué juego te parece el mejor de las navidades?



Claus
e-mail

Respuesta:
Después de dedicarle varias horas a los 'superventas' de este año he llegado a la conclusión de que un sólo juego no es suficiente. Para jugar con la familia en estas fechas, lo mejor es un buen SingStar; si quieres disfrutar on-line, no hay nada como Modern Warfare 2; y si lo que buscas es un juego largo y completo, con horas por delante de exploración y diversión, lánzate a por Assassin's Creed II. Si sólo puedes permitirte uno, ya sabes: la vida es cuestión de prioridades.

Foro

3 Manu Álvarez
e-mail

Hola, soy Manu y tengo alguna que otra duda con respecto a la nueva PS3 Slim; quiero subirme al carro de la nueva generación, pero no sé muy bien como hacerlo...
1.- ¿Es cierto que los juegos funcionan mejor en la PS3 Slim?
2.- ¿Podré instalar Linux en cualquiera de los modelos de consola?
3.- ¿Que hay de la retrocompatibilidad con los juegos de PlayStation 2?
4.- Dicen que las consolas 'antiguas' se estropean con frecuencia, ¿es eso cierto?.

Respuesta:
Hola Luis; ¡bienvenido a la nueva generación! Vayamos por partes:
1.- El funcionamiento de los juegos es absolutamente idéntico en ambas consolas. Es posible que, debido a los diferentes tipos de disco duro incluidos a lo largo de todos los modelos, los tiempos de instalación y carga de los datos puedan variar en algunos segundos, pero por lo demás, todos los modelos son idénticos a la hora de reproducir los juegos.
2.- Mucho nos tememos que no; el nuevo modelo Slim carece de la posibilidad de instalar Linux en su disco duro, aunque creemos que no es un detalle decisivo a la hora de hacerte con uno u otro modelo, ya que las versiones de Linux disponibles para PS3 no aprovechan muy bien su hardware (porque Sony no les deja, claro) y está bastante limitado con respecto a un PC en características y funcionamiento.
3.- A no ser que te lances a por un modelo de 60GB, de los primeros, de segunda mano (algunas tiendas incluso te ofrecen garantía de un año), no podrás disfrutar de los juegos de PS2 en PlayStation... y aún no se sabe a ciencia cierta si algún día Sony añadirá dicha retrocompatibilidad a todos los modelos...
4.- Ten en cuenta que, al igual que Xbox 360, PlayStation 3 es un sofisticado sistema que cuenta con chips y procesadores nunca antes utilizados y 'confía' su funcionamiento a un sistema de refrigeración por aire, así que los primeros modelos pueden: a) tener algún defecto de fábrica (normalmente se suelen dar con los primeros modelos de todos los sistemas electrónicos); o b) llevar una grandísima cantidad de horas de funcionamiento a su espalda, algo que puede provocar fallos esporádicos de algún tipo. En teoría, ninguno de los modelos tiene por qué fallar sistemáticamente, como ocurre con Xbox 360...



3 Ken Masters
e-mail

Soy un poco "tarrilla", pero soy un auténtico apasionado de los juegos de lucha. El tema es que me quedé un poco anclado en el tiempo y no conozco nada de la nueva generación ni de los beat'em-up actuales. ¿Me ayudáis?
1.- Teniendo en cuenta que me encanta la lucha y que aún no me he lanzado a la nueva generación, ¿me recomendáis hacerme con una PS3?

"LAS NOVEDADES DE SSFIV SON MÁS QUE SUFICIENTES PARA COMPRARLO INCLUSO TENIENDO EL STREET FIGHTER IV ORIGINAL"



AUNQUE ES EVIDENTE QUE la versión para PS3 de Bayonetta no está tan depurada técnicamente como la de Xbox 360, no os fiéis de la demo disponible en PlayStation Store. La versión final, sobre todo la europea, está mejorada y se parece más al Bayonetta 'original', creado de forma nativa para la consola de Microsoft.

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PlayStation**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

POWERED BY



Carta del mes

Bayonetta, versión PlayStation 3



Jeanne
e-mail



Aunque no he tenido ocasión de jugar a la versión para Xbox 360, he probado la demo de Bayonetta en PS3 y, aunque es genial, me ha decepcionado un poco gráficamente. ¿Es igual en Xbox 360?

Respuesta:
Platinum Games diseñó el juego específicamente para Xbox 360 y luego prestó su ayuda para convertir el juego a PS3; la versión de Microsoft es mejor técnicamente, pero no te fíes de la demo de PlayStation Network, la versión final tiene un acabado visual muy mejorado.

2.- Este año han salido un montón de beat'em-up, ¿con cual os quedáis?
3.- ¿Merecerá la pena Super Street Fighter IV si se tiene ya el original?

Respuesta:
Al fin un fan de la lucha en nuestra Comunidad...
1.- PlayStation 3 es una gran opción: a tu disposición tendrás SFIV, KOFXII, Tekken 6... aunque puede que te pierdas alguno de los títulos que SNK está lanzando en exclusiva para Xbox Live Arcade (KOF'98 UM, Garou...).
2.- Si te gusta la lucha 3D, Tekken 6 es tu juego, aunque creemos firmemente que Street Fighter IV es más "hardcore" (donde estén las 2D...)
3.- Merecerá muchísimo la pena; nuevos ataques, multitud de nuevos personajes... ¡no podemos esperar!

Para el mes que viene...

Facebook, PSP Minis... ¿Qué te gustaría ver en el próximo firmware de PS3?

Mándanos a marcaplayer@unidadeditorial.es, con PlayStation en el asunto, qué te gustaría ver en futuras actualizaciones de firmware para PS3. ¡Las mejores sugerencias se llevarán un juego!

NUESTROS JUEGOS DEL AÑO

1	Uncharted 2: El Reino de los Ladrones
2	Call of Duty: Modern Warfare 2
3	Assassin's Creed II
4	Street Fighter IV
5	Killzone 2
6	inFamous
7	Bayonetta
8	Batman: Arkham Asylum
9	FIFA 10
10	The Beatles: Rock Band

Concursos

CONCURSO Dragon Age

Regalamos 3 copias de *Dragon Age: Origins*, el genial juego de rol de Bioware. Tal vez el mejor título de rol occidental que haya salido a la venta en los últimos años. Aprovecha esta oportunidad para entrar en el mundo de Ferelden.

Si quieres una de las tres copias de *Dragons Age: Origins* para PS3 que sorteamos, envía un SMS* al **25900** con el texto **MP DRAGONAGE**.

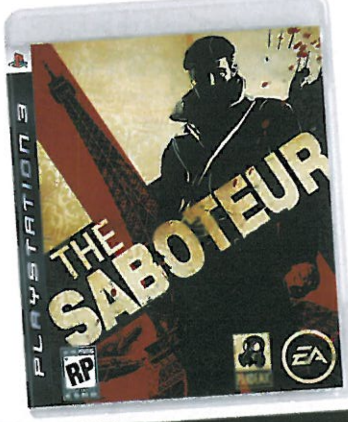
* Precio de SMS: 1,39 € (impuestos incluidos)



CONCURSO SABOTEUR

Sorteamos 3 copias de *Saboteur* para Playstation 3, un juego en el que podrás vivir, desde dentro, la lucha de la 'Resistance' francesa a la invasión nazi durante la Segunda Guerra Mundial. Un juego de acción con una impresionante ambientación cuyo análisis puedes leer en las páginas de esta revista.
Envía un SMS* al **25900** con la clave **MP SABOTEUR**.

* Precio de SMS: 1,39 € (impuestos incluidos)





¡Regalamos 50 códigos de descarga!

Prueba la beta de Battlefield Bad Company 2

Consigue una de los 50 códigos de descarga para obtener la beta de *Battlefield Bad Company 2*. Para ser uno de los 50 afortunados manda un **SMS*** con el texto **MP BATTLE** al **25900**. (*Coste del mensaje 1,39 € impuestos incluidos.)









Encuesta Enero en: revogamers www.revogamers.net

¿Cuál es el juego de Wii más esperado del 2010? A) Metroid M B) Super Mario Galaxy 2 C) Zelda D) No More Heroes 2 E) Red Steel 2

Visita www.revogamers.net y vota tu opcion. Sorteamos un juego de Wii.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Cuál es el juego del año en Wii?

1 Angeluno miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:
El nuevo Mario es todo un homenaje a la saga, que ha sabido no estancarse y seguir evolucionando, pero siempre dándonos esos elementos a los que tenemos cariño y que no queremos que falten en ningún Mario. Además está el infravalorado sistema de ayudas que hará que más de una padre, novia, etc... se atreva a tocar el juego y así poder disfrutar del multijugador en compañía.

2 DCcoal miembro del foro de Revogamers.net

Yo me quedo con Little King´s Story. El diseño artístico, la B.S.O, el humor, su gran jugabilidad... Es un juego de sobresaliente en todos sus apartados y además, si es capaz de recibir un 9 en Eurogamer tiene que ser genial.

Foro

3 A252 miembro del foro de Revogamers.net

Detrás de Modern Warfare Reflex se esconde un grandioso trabajo de adaptación por parte de Treyarch, un online genial sin LAG, un control muy bien implementado, unos gráficos decentes y en general un juego que demuestra que Wii puede también con juegos potentes.

4 MaGiC miembro del foro de Revogamers.net

Pues yo digo Grand Slam Tennis, porque es el juego al que más horas he echado y tiene un control logradísimo.

Resultados encuesta de diciembre en: revogamers www.revogamers.net

Juego	%
New Super Mario Bros	42%
Little King's Story	13%
CoD: Modern Warfare Reflex	13%
Muramasa	12%
RE: Darkside Chronicles	11%
MadWorld	6%
Otro	4%

¿Cuál es el juego del año en Wii?
A) MadWorld
B) CoD Modern Warfare Reflex Ed.
C) Little King's Story
D)Muramasa
E) New Super Mario Bros.
F) Resident Evil Darkside Chronicles
G) Otro.



CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **NINTENDO**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

Concursos

CONCURSO
Escuela de Campeones: Fútbol

Si quieres llevarte una de las cinco copias que sorteamos de *Escuela de Campeones: Fútbol* que nos ha enviado Ubisoft, manda un SMS* al **25900** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **FUTBOL** para participar el en sorteo de uno de los 5 juegos. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)

CONCURSO

5

New Super Mario Bros. Wii

Si quieres llevarte una de las cinco copias que sorteamos de *New Super Mario Bros. Wii* que nos ha enviado Nintendo, manda un SMS* al **25900** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **MARIO** para participar el en sorteo de uno de los 5 juegos. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluido)

POWERED BY



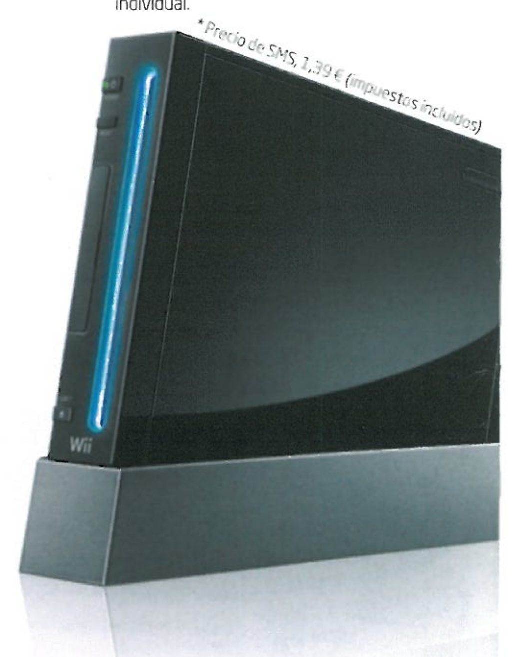


CONCURSO
Wii Negra

Nunca ha sido tan fácil entrar en un sorteo. Nintendo nos ha cedido una Wii Negra para sortear entre todos los lectores que envíen un SMS* al **25900** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **BLACK**. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)





CONCURSO
Dragon Ball: Revenge of King Piccolo

Llévate una copia de *Dragon Ball: Revenge of King Piccolo* en formato Wii entrando en el sorteo de uno de los 5 juegos que tenemos disponibles. Manda un SMS* al **25900** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **PICCOLO** para participar. El ganador será contactado de forma privada.

* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)









Carta del mes

La crisis y los MMORPG gratuitos

1 Borja Sánchez Valdés
e-mail

Hola *Marca Player*, no os sigo desde el primer número pero ya tengo un hueco de mi estantería que pone "REVISTAS MARCA PLAYER" y cada vez que necesito buscar algo sobre un juego voy ahí. Mirad, a mí me gustan mucho los juegos de PC, sobre todo los MMORPG y he probado todo tipo de MMORPG: ***4Story, LastChaos***... y ninguno me ha gustado. A mí me gustan los parecidos a ***WoW*** pero el problema de ***WoW*** es que hay que pagar... Y estamos en crisis. ¿Qué MMORPG me recomendáis?

Respuesta:
Saludos, Borja. Tienes más razón que un santo, en los tiempos que corren, mirar la pela es importante. Para poder disfrutar de un MMORPG sin cuotas te recomendamos *Runes of Magic*: Es un juego Free2Play sin cuotas, sólo abonarás si quieres algún contenido exclusivo. Su parecido con Wow en el desarrollo es muy grande y estamos seguros de que lo disfrutarás. Ya nos contarás. Descarga el cliente aquí: ***http://www.runesofmagic.com/es/index.html***





RUNES OF MAGIC ES una de las opciones MMORPG gratuitas más recomendadas

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

Steam y las ofertas de Navidad

2 César Gómez
Salamanca

Hola, me gusta jugar y soy usuario de PC. Desde hace unos meses he descubierto el maravilloso mundo de *Steam* y la verdad es que estoy muy contento comprando mis juegos en esta plataforma, sobre todo por la oportunidad de conseguir juegazos en ofertas de fin de semana y ofertas 'relámpago'. A veces hasta me da pena pagar tan poco (No, no es cierto). En las noticias dicen que el 45% de los juegos de PC se piratean, y la verdad creo que tenemos unos precios de videojuegos que ya quisieran los consoleros, salvo deshonrosas excepciones (*Spore, Sims*, etc). No sé si tenemos esos precios porque se puede piratear, pero dar la excusa de que "pirateo por el precio" no es válido si hay compañías y distribuidores que ofrecen juegos preocupándose por el bolsillo del consumidor (*FX* o *Ubisoft* son claros ejemplos). Un ejemplo: *Steam* ha hecho la semana pasada una promo de 5 días en oferta cada 24 horas: ***Dead Space*** (10 €), ***Resident Evil 5*** (18 €), ***Mirror's Edge*** (3,50 €!!!!). Piratear con estos precios no es un delito, es un crimen.

Respuesta:
Saludos, César. Tienes razón con *Steam*. No entendemos la animadversión que tiene cierto sector hacia este sistema. Yo mismo compré *Mirror's Edge* la semana pasada con esa oferta que comentas. Es cierto que los primeros años de *Steam*, los precios eran espectaculares y de un año a esta parte han sufrido un reajuste que ha eliminado la ventaja comparativa con los comercios presenciales, pero ahora nos alegran la vida con ofertas tan espectaculares como las que están llevando a cabo estas Navidades, las comunidades, etc... A nosotros nos parece que el formato *Steam* es el futuro y los argumentos de algunos en contra de un sistema que exige estar online para validar no los vemos justificados. En serio, ¿cuánto tiempo hace que tienes un equipo no conectado a la red?

Concursos



¡Sorteamos 2 copias de James Cameron: Avatar!

RESPONDE A LA PREGUNTA:
¿Cuál es el motor 3D utilizado en el juego Avatar?

Envía tu respuesta al mail marcaplayer@unidadeditorial.es con el asunto AVATAR y disfruta con el espectacular título de Ubi Soft.

"PIRATEAR CON LOS PRECIOS DE LAS OFERTAS DE STEAM NO ES UN DELITO, ES UN CRIMEN"

César Gómez, Salamanca

Concursos

Sorteamos la tarjeta DirectX11 SAPPHIRE HD 5770 1GB



Un lujo de tarjeta gráfica de última generación con el nuevo **chip AMD** con el que podrás visualizar los efectos gráficos más innovadores.

CÓMO PARTICIPAR

Manda un SMS al 25900
con el asunto: **MP SAPPHIRE**
Coste del SMS: 1,39 € (impuestos incluidos)

Los recomendados



Nuestro queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	29,95	9.5
2	Ratchet & Clank A.	29,95	---
3	R&C Atrapados...	69,95	8.7
4	Lego Indiana Jones	39,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	---
2	Pure	29,95	9.2
3	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0
4	NFS Shift	69,95	8.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	59,95	9.6
2	Tekken 6	69,95	9.4
3	Fight Night R. 4	69,95	---
4	Smackdown 10	29,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Oblivion: Elder Sc...	26,90	---
2	Fallout 3	59,95	9.3
3	Dragon Age	69,95	9.0
4	Eternal Sonata	56,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	---	---
2	Endwar	29,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	69,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	GH 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Call of Duty IV	49,95	---
3	Killzone 2	29,95	9.6
4	Metal Gear Solid 4	29,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	PES 2010	59,95	8.9
3	Virtua Tennis 2009	64,95	---
4	Skate	---	---

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	SSF2 Turbo HDR	14,99	---
2	Pain	7,95	---
3	Pixel Junk Eden	7,99	---
4	Pixel Junk Racers	7,99	---

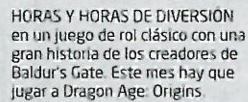
Acción

		PRECIO	NOTA
1	Uncharted 2	69,95	9.7
2	GTA IV	39,95	---
3	Assassin's Creed II	69,95	9.6
4	**Bayonetta**	**69,95**	**9.5**

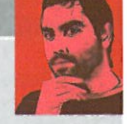
EL EXPERTO RECOMIENDA



Dragon Age: Origins



HORAS Y HORAS DE DIVERSIÓN en un juego de rol clásico con una gran historia de los creadores de Baldur's Gate. Este mes hay que jugar a Dragon Age: Origins.



Lázaro 'Doc'
PlayStation 3



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Super MarioGalaxy	44,95	9.7
2	New Super Mario	49,95	9.2
3	Super Paper Mario	49,95	8.4
4	Mushroom Men	56,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Formula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	26,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	39,95	9.2
2	**Tatsunoko vs...**	**39,95**	**8.9**
3	WWE SD 2009	21,95	8.8
4	Castlevania Judg.	26,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	FF Chocobo's Dun.	46,95	8.2
2	Marvel: Ultimate A.	53,95	7.5
3	**Spectrobes: O...**	**59,95**	**7.8**
4	Monster Lab	29,95	6.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	36,95	9.0
2	Pikmin 2	26,95	8.0
3	Overlord Dark L.	44,90	8.6
4	Animal Crossing	39,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	69,95	9.0
3	GH: Metallica	69,95	9.0
4	Let's Tap	31,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46,95	9.5
2	**MW Reflex Ed.**	**59,95**	**9.3**
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	Resident Evil: TDC	49,95	9.1

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	49,95	8.9

Puzzle

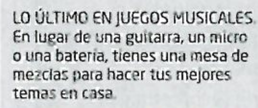
		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	26,95	9.6
3	Trivial Pursuit	34,95	8.2
4	Mario Party 8	46,95	6.2

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More Heroes	29,95	8.2
2	MadWorld	26,95	8.3
3	Cursed Mountain	44,95	8.0
4	Muramasa: TDB	39,95	8.9

EL EXPERTO RECOMIENDA

DJ Hero



LO ÚLTIMO EN JUEGOS MUSICALES. En lugar de una guitarra, un micro o una batería, tienes una mesa de mezclas para hacer tus mejores temas en casa.



Chema Antón
Wii



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	29,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	39,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	Lego Indy 2	59,95	7.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	Midnight Club L.A.	39,95	9.1
4	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	59,95	9.6
2	Tekken 6	69,95	9.4
3	Soul Calibur IV	29,95	---
4	Smackdown 10	69,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Oblivion	29,95	---
2	Fallout 3	59,95	9.3
3	Fable 2	49,95	9.3
4	Dragon Age	69,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	49,95	8.6
2	Endwar	29,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	Tropico 3	59,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	69,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	GH 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Bioshock	29,95	---
3	Halo 3	29,95	---
4	**Left 4 Dead 2**	**69,95**	**9.2**

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	Fight Night 4	69,95	8.9
3	NBA 2K10	59,95	8.9
4	PES 2010	59,95	8.9

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Portal: Still Alive	1200	---
4	Geometry Wars 2	800	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	39,95	---
2	Batman AA	59,95	9.6
3	Assassin's Creed II	69,95	9.6
4	**Bayonetta**	**69,95**	**9.5**

EL EXPERTO RECOMIENDA

Forza Motorsport 3

MÁS DE 400 COCHES y 100 circuitos por los que conducirlos. Por ahora, el mejor simulador de carreras que puedes jugar en cualquier consola.



Juan García
Xbox 360



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnigth Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm	39,95	9.0
3	F1 2009	39,95	8.7
4	Gran Turismo	39,95	8.5

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	29,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Phantasy Star P	44,95	---
4	Invizimals	39,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Endwar	19,95	8.5
2	Mytran Wars	29,95	8.4
3	Badman	29,95	---
4	Play Chapas	29,95	6.7

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	29,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	29,95	8.4
4	Patapon	39,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa 10	29,95	9.4
2	Pes 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	29,95	---
4	--	--,-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War: CO	19,95	---
2	GTA Vice City Stor.	19,95	---
3	Monsters Hunter	39,95	9.2
4	GTA: Chinatown	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

Little Big Planet

LOS SACKBOYS REGRESAN, pero ahora en miniatura. Un gran título de plataformas casi infinito gracias a su potente editor de niveles.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Order of Ecclesia	36,95	9.8
2	Castlevania	36,95	9.6
3	Bomberman 2	19,95	8.0
4	Sinchan: Avent...	39,95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	36,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	36,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	29,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Chrono Trigger DS	36,95	9.0
3	The World Ends...	29,95	8.7
4	KH 358/2 Days	36,95	8.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	36,95	8.6
4	Fire Emblem	36,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	26,95	9.1
2	GH Rock Tour	36,95	7.7
3	GHoT: GH	29,95	7.2
4	GH on Tour	36,95	7.1

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	36,95	9.5
2	Profesor Layton 2	36,95	8.8
3	Scribblenauts	36,95	8.7
4	Pocoyo	36,95	8.5

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	39,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	36,95	9.0
4	Lego Star Wars	29,95	8.1

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

TIENE LOS MISMOS ACIERTOS QUE Phantom Hourglass y además muchas novedades. Destaca su historia, como siempre brillante.



PLAYSTATION 2



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	--,-	---
2	ICO	--,-	---
3	Klonoa 2	--,-	---
4	Ratchet And Clank	--,-	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	--,-	---
2	Burnout 3: Take...	--,-	---
3	Burnout Revenge	--,-	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,-	---
3	DOA2: Hardcore	--,-	---
4	VF4: Evolution	--,-	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--,-	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	--,-	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,-	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,-	---
3	Disgaea 2	--,-	---
4	Ring of Red	--,-	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	--,-	---
2	Guitar Hero	--,-	---
3	Amplitude	--,-	---
4	Frequency	--,-	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,-	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,-	---
4	SOCOM II: USNS	--,-	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--,-	---
4	SSX 3	--,-	---

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,-	---
2	Katamari Damacy	--,-	---
3	Los Sims	--,-	---
4	Theme Park: Roll.	--,-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	--,-	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	Devil May Cry	--,-	---

EL EXPERTO RECOMIENDA

Lázaro 'Doc'
PLAYSTATION 2

Jak & Daxter: La Front.

UNA NUEVA AVENTURA de Jak & Daxter que llega a PS2. Tendrás que desplazarte por tierra y aire en busca del eco, una fuente de energía que salvará tu planeta.




PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Lich King	34,95	9.5
2	Aion	49,95	9.2
3	Warhammer Online	29,95	9.0
4	Age of Conan	29,95	-,-

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Dracula Origin	9,95	8.0
4	Mystery Chronicler	29,95	8.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Dragon Age	49,95	9.4
2	Fallout 3	49,95	9.3
3	Drakensang	19,95	9.0
4	Sacred 2	19,95	8.4

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Warhammer 40K	49,95	9.3
2	Empire Total War	49,95	9.3
3	Spore	29,95	9.0
4	Imperium Civitas III	19,95	8.5

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego Indy 2	29,95	8.3
3	iFluid	18,95	7.0
4	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,99	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	FEAR 2	49,95	9.0
4	Call of Juarez BB	59,95	8.9

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-,-
3	Crazy Machines 2	9,95	-,-
4	Line Rider Freest.	19,95	-,-

Acción

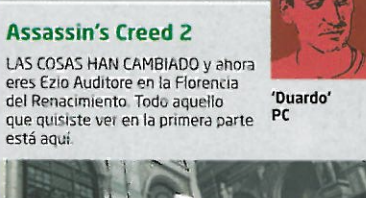
		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Assassin's Creed 2	59,95	9.6
4	Dead Space	19,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

Assassin's Creed 2

LAS COSAS HAN CAMBIADO y ahora eres Ezio Auditore en la Florencia del Renacimiento. Todo aquello que quisiste ver en la primera parte está aquí.




ENTRADAS PLATINUM

PS3, 360

RB: Beatles + Micros

DICIEMBRE
29,95 €

Una gran ocasión para cantar los mejores temas de los de Liverpool a un precio increíble, además incluye los micros.

PS3, 360

UFC Undisputed 2009

DICIEMBRE
29,95 €

El deporte más brutal del mundo baja de precio para tu consola. No dudes en hacerte con él si te gusta repartir mamporros.

PC

Pure

DICIEMBRE
9,95 €

Las mejores carreras de quads off-road casi gratis para PC.

PSP



Worms: Open W. 2

DICIEMBRE
14,95 €

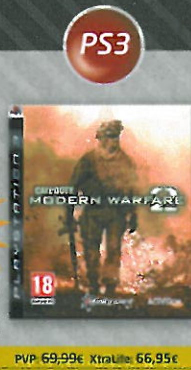
Los gusanos más locos vuelven a dar guerra en PSP.



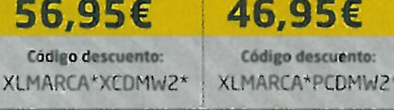
10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

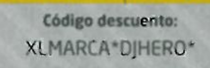
Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.







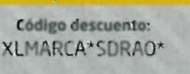

Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
XBOX 360	64,99€	59,95€	49,95€	XLMARCA*FZM3*
PS3	69,99€	66,95€	56,95€	XLMARCA*SCDMW2*
XBOX 360	69,99€	66,95€	56,95€	XLMARCA*XCDMW2*
PC	59,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*PCDMW2*
PS3 / XBOX 360	109,99€	106,95€	96,95€	XLMARCA*DJHERO*
Wii / PS2	99,99€	96,95€	86,95€	XLMARCA*DJHERO*
XBOX 360	64,99€	61,90€	51,90€	XLMARCA*LIPS*

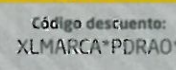






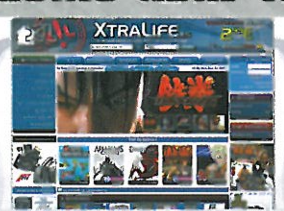





Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PS3	59,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*AGOWC*
PS3	69,99€	62,90€	52,90€	XLMARCA*UNC2*
PS3	69,95€	62,95€	52,95€	XLMARCA*SDRAO*
XBOX 360	69,95€	62,95€	52,95€	XLMARCA*XDRAO*
PC	49,95€	46,95€	36,95€	XLMARCA*PDRAO*
PS3	69,95€	66,90€	56,90€	XLMARCA*SAC2*
XBOX 360	69,95€	66,90€	56,90€	XLMARCA*XAC2*

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda *www. xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias. **Dragon Age PC, PS3 y Xbox360 incluyen un lápiz oficial y un código para desbloquear el Anillo de la Memoria. Hasta límite de existencias.

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 30 de enero de 2010.



speedracer ULTIMAT3

El nuevo volante para PS3.™

Cambio de marchas secuencial, semi-automático y freno de mano independiente.

Incluye todos los botones y funciones necesarios para mayor compatibilidad.

Pedales de aceleración y freno de gran tamaño para mayor comodidad.

Diseño exclusivo, totalmente innovador y tecnológicamente superior.

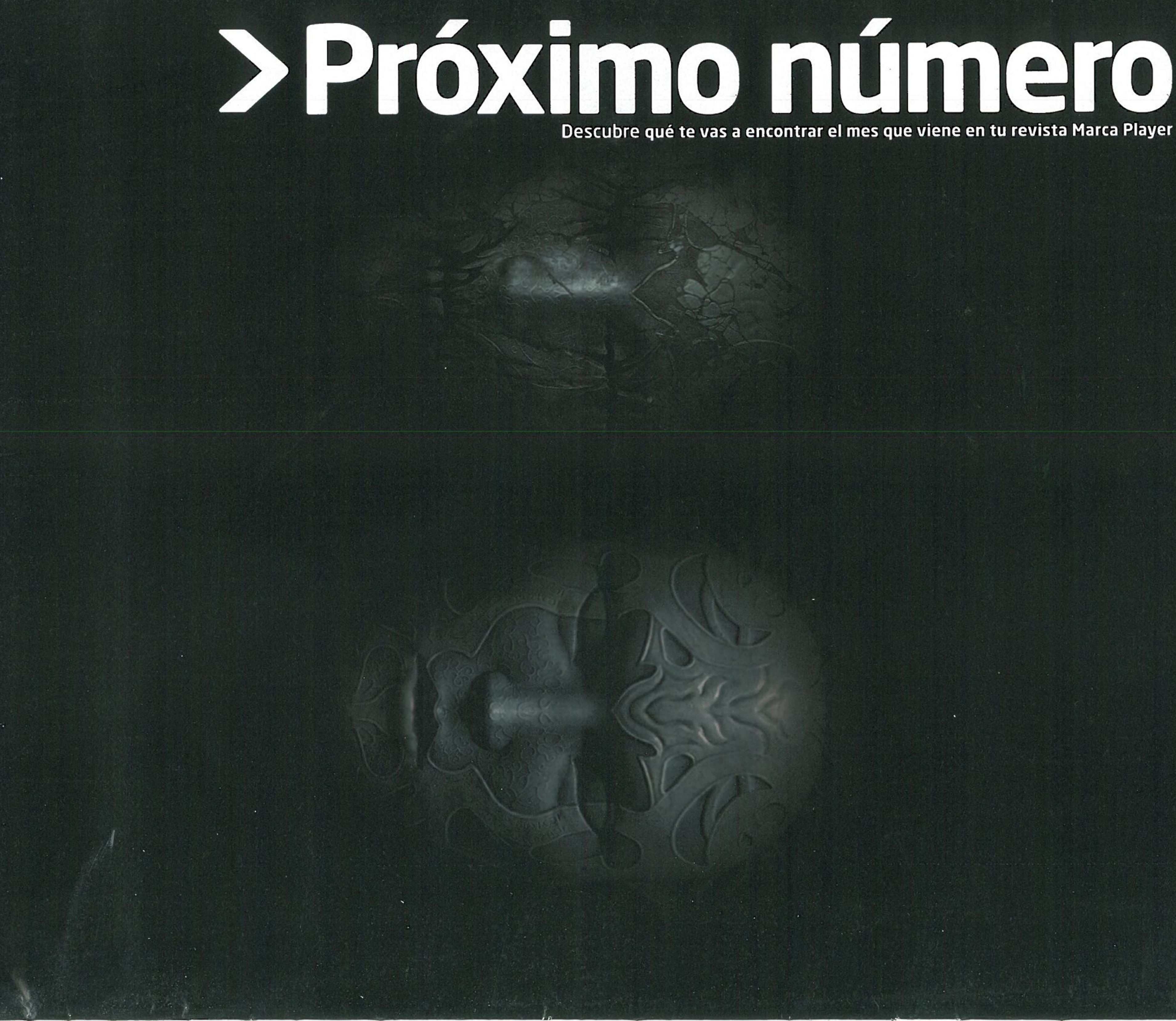
PARA PS3™ REAL FUTURE PEOPLE

Con Freno de Mano y Cambio Secuencial

www.ardistel.com

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player



UNA PELICULA DE

MICHAEL J. BASSETT

GUERRERO,
HÉROE,
LEYENDA.

SU CAMINO A LA SALVACIÓN
FUE COMBATIR EL MAL

JAMES PUREFOY

SOLOMON KANE

BASADA EN LA NOVELA DE ROBERT E. HOWARD CREADOR DE CONAN

ESTRENO 1 ENERO